no.497
1995年6/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
JUNE 15, 1995

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.
NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載
毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

大手4社の単独・連結決算出揃う

4社とも減益に

海外家庭用が不振、業務用は回復へ

株式を公開しているAM機メーカー八社のうち大手四社の九五年三月期決算（単独・連結とも）が、五月十九日までに出揃った。大蔵省では証券取引法に伴う規則の取扱い要領を改め、今年三月期からほとんどすべての子会社を連結対象にするよう指導している。米国並みに連結決算が主流になる過渡期であり、本紙では今回単独・連結決算をできるだけまとめて報じることにした。

大手四社の九五年三月期決算の特徴は、米欧の家庭用市場の悪化が進行、本体とソフトを展開してきた任天堂、セガ社がともに大きく後退したことと、業務用ではCGゲームを展開してきたセガ社、ナムコが家庭用への応用を含め有利に展開できた（逆にタイトーは伸ばせなかった）こと、急激な円高が悪影響を及ぼしたが輸出比率の小さいメーカーは意外と影響が少なかったこと——など挙げられる。

（任天堂は2めんに。カプコンなど残る四社は次号掲載の予定）

大手4社の前期単独・連結決算

	売上高	経常利益	当期利益
任天堂	350,681 (▲24.9)	97,793 (▲15.0)	56,429 (▲13.8)
	415,679 (▲14.4)	73,352 (▲21.0)	41,660 (▲20.9)
セガ社	333,323 (▲ 5.8)	23,236 (▲45.4)	14,085 (▲39.3)
	383,579 (▲ 7.9)	12,849 (▲40.6)	5,115 (▲54.4)
タイトー	90,956 (▲ 2.8)	2,847 (▲54.7)	1,153 (▲59.8)
	91,619 (▲ 2.7)	2,284 (▲60.1)	731 (▲70.4)
ナムコ	76,404 (6.0)	3,755 (▲18.8)	2,009 (▲ 8.8)
	94,474 (7.8)	1,906 (▲58.1)	574 (▲73.8)

95年3月期、単位百万円。上段は単独決算、下段は連結決算。
カッコ内は前年比増減率（パーセント）で、▲はマイナス

セガ社3月期決算

12年ぶりの減収

CGゲーム、ATPが堅調

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は五月十九日、前期決算を単独・連結ともに発表。米欧家庭用の後退に伴い、十二年ぶりの減収、二年連続しての大幅減益となったが、今期は回復する見込みだ。

九五年三月期（単独）の売上高は前年比五・八%減の三千三百三十三億二千三百万円、経常利益は四五・四%減の二百三十二億三千六百万円、当期利益は三九・三%減の百四十億八千五百万円となった。

これは業務用、オペレーション収入ともに順調だったのと、家庭用で32ビット機「サターン」を国内市場に出荷し大幅増収となったのに対して、米欧市場で後退したのとアジア市場がコピー商品で混乱したなど海外家庭用が低迷。さらに急激な円高が加わったため。

業務用では「デイトナUSA」、「バーチャファイター2」などCGゲーム機がヒット。大阪「ガルボ」を初めとするATP（アミューズメント・テーマパーク）も四ヵ所開設、ロケ開発を積極的に進めた。家庭用「サターン」でも、CGゲーム「バーチャファイター」などがリードした。

売上高構成比は、業務用が六百十三億九千九百万円で一八・四%、家庭用が一千八百八十四億八千六百万円で五六・六%、オペレーション収入が七百四十二億四百万円で二二・三%、ロイヤリティ収入が九十二億三千二百万円で二・七%。

業務用は国内が五・七%増にとどまったが、海外は五三・五%増と躍進した。逆に家庭用では国で一二・七%増と伸ばしたが、海外で三七・六%も減少した。うち家庭用海外は全体の三九・三%で、前年の五九・四%から二〇・一ポイントも下げたのが目立っている。全体の輸出比率は、前年の六四・二%から一六・一ポイント下げ四八・一%となった。

九六年三月期は、米国での「サターン」出荷もあり、売上高三千四百億円、経常利益二百八十億円、当期利益百四十三億円を見込んでいる。

連結子会社二十一社（前年十五社）を含む九五年三月期連結決算では、売上高が前年比七・九%減の三千八百三十五億七千九百万円、経常利益が四〇・六%減の百二十八億四千九百万円、当期利益が五四・四%減の五十一億一千五百万円となった。

連結子会社が増えたのは、セガ・ピンボール社など四社が新たに子会社に加わったのと、ディスレジャー社、セガ・アミューズメント・フランス社など十二社分を連結対象に含めたことによる。

連結子会社を含めた海外売上高は二千百億円で、全体の五四・七%を占めている。

部門別売上高は業務用が前年比三七・九%増の七百三十六億六千二百万円、家庭用が二一・九%減の二千三百五十億七千九百万円、オペレーション収入が二〇・八%増の七百四十八億三千六百万円となっている。

連結ベースの九六年三月期は売上高三千八百五十億円、経常利益二百六十億円、当期利益百二十億円と、利益回復が見込まれている。

タイトー3月期決算

3年連続の減益

オペレーション収入伸びず

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は五月十七日、前期決算を単独・連結とも発表。売上高が前年を少し下回ったのに対し大幅な減益で、当期利益は三年連続の減益となった。今期はやや回復の見込みだ。

九五年三月期（単独）の売上高は前年比二・八%減の九百九億五千六百万円、経常利益は五四・七%減の二十八億四千七百万円、当期利益は五九・八%減の十一億五千三百万円となった。

これは売上げの大半を占めるオペレーション収入が前年を下回る結果になったのと、国内業務用と海外家庭用が不振だったため。とくにCGゲームの開発で他社に遅れをとっていることから、オペレーション収入が下がる結果となった。通信カラオケは「X—2000プロ」で伸ばした。

売上高構成比は、業務用が百四十四億六千九百万円で一五・九%、業務用カラオケが九十七億六千九百万円で一〇・七%、家庭用が五十五億四千三百万円で六・一%、オペレーション収入（AM機とカラオケ含む）が六百六億七千五百万円で六六・七%、その他が四億九千八百万円で〇・六%となった。

うち国内業務用は二六・八%減、海外家庭用は四九・四%減と振るわなかったが、海外業務用は一九・五%増、国内家庭用は五六・一%増と伸ばした。全体の輸出比率は三・二%（前年三・一%）にとどまった。

九六年三月期は売上高九百十億円、経常利益四十億円、当期利益十七億円を見込んでいる。

連結子会社三社（前年二社）を含む九五年三月期連結決算では、売上高が前年比二・七%減の九百十六億一千九百万円、経常利益が六〇・一%減の二十二億八千四百万円、当期利益が七〇・四%減の七億三千百万円と、大幅な減益になった。

新たに連結対象としたのはタイトー・アルト。連結子会社を含めた海外売上高は三十一億七千五百万円で、全体の三・五%にとどまっている。

部門別売上高は、オペレーション収入が二・九%減の六百六億七千五百万円、販売が三・七%減の三百億六千八百万円、その他十五億六千五百万円（消去分含む）。

連結ベースの九六年三月期は売上高九百二十億円、経常利益四十億円、当期利益十七億円を見込んでいる。

ナムコ3月期決算

増収だが減益に

CGゲームを家庭用に応用

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は五月十六日、前期決算を単独・連結とも発表。増収だが、五年ぶり（連結では四年ぶりで大幅）の減益という結果になった。今期は回復する見込みだ。

九五年三月期（単独）の売上高は前年比六・〇%増の七百六十四億四百万円、経常利益は一八・八%減の三十七億五千五百万円、当期利益は八・八%減の二十億九百万円となった。

これは増収にもかかわらず、営業利益転換社債発行費用や為替差損などにより減益となったもの。輸出は前年比一一・一%増の六十三億円、輸出比率は前年の七・九%から八・二%へと上昇した。業務用では「エースドライバー」などCGゲーム機がヒット、家庭用でもPS用「リッジレーサー」などヒットさせた。

売上高構成比は、業務用が二百五億一千五百万円で二六・九%、家庭用が百四十九億八千二百万円で一九・六%、オペレーション収入が四百億三千三百万円で五二・四%、ロイヤリティ収入が八億七千三百万円で一・一%となっている（各部門別の輸出高は示されていない）。

業務用は前年比九・三%減となったが、家庭用は二六・〇%増、オペレーション収入は六・九%増など好調。

九六年三月期は売上高八百二十五億円、経常利益四十八億円、当期利益二十四億五千万円を見込んでいる。

連結子会社十四社（前回八社）を含む九五年三月期連結決算では、売上高が前年比七・八%増の九百四十四億七千四百万円、経常利益が五八・一%減の十九億六百万円、当期利益が七三・八%減の五億七千四百万円と、大幅な減益になった。

新たに連結対象に含めた子会社は、ナムコ・ホールディング社と東南アジアにあるオペレーション各社など。大幅減益になったのは、米国業務用市場の低迷により業務用販売、オペレーション収入が後退した、という事情が加わったため。

連結子会社を含めた海外売上高は二百十四億円で、全体の二二・七%。

部門別売上高は業務用が前年比四・四%減の二百三十五億九千七百万円、家庭用が二九・〇%増の百七十億四千百万円、オペレーション収入が一・一%増の五百八億五千万円、飲食事業が一九・八%増の二十九億八千五百万円となっている。

連結ベースの九六年三月期業績予想は、売上高一千二十億円、経常利益五十一億円、当期利益二十五億円となっている。

任天堂3月期
2年連続の後退
米欧家庭用低下と円高で

任天堂(株)（本社京都、山内溥社長）は五月十七日、前期決算を単独・連結ともに発表。海外家庭用の後退に伴い二年連続して大幅な減収減益となったが、今期は増益を見込んでいる。

九五年三月期（単独）の売上高は前年比二四・九％減の三千五百六億八千百万円、経常利益は一五・〇％減の九百七十七億九千三百万円、当期利益は一三・八％減の五百六十四億二千九百万円となった。

これは米欧など海外市場での過当競争による後退と急激な円高によるもの。国内市場では比較的順調だった。輸出比率は前年の五〇・八％から一三・七ポイントも下落、三七・一％になった。製品ではSFC用「スーパードンキーコング」が、CGレンダリング技術で立体感のある画像を実現し、七百四十四万個のミリオンセラーとなった。

売上高構成比は、家庭用の本体とソフトなど「レジャー機器」が三千四百九十三億四千三百万円で九九・六％を占め（これ以上の内わけは伝統的に示されていない）、トランプなどその他が十三億三千七百万円で〇・四％。なお「レジャー機器」は前年比二四・九％減、うち輸出分は前年比四五・二％減となった。

九六年三月期は32ビット「バーチャルボーイ」の出荷もあり、売上高三千五百億円、経常利益一千五百億円、当期利益六百億円へと回復する見込みだ。

連結子会社十二社（前年八社）を含む九五年三月期連結決算では、売上高が前年比一四・四％減の四千百五十六億七千九百万円、経常利益が二一・〇％減の七百三十三億五千二百万円、当期利益が二〇・九％減の四百十六億六千万円となった。

うち新規の連結子会社は英国、ベルギー、オランダ、オーストラリアの家庭用子会社。連結子会社を含めた海外売上高は一千九百五十億二千万円で、全体の四六・九％を占めている。

連結ベースの九六年三月期は売上高四千億円、経常利益一千百億円、当期利益六百億円と、利益回復が見込まれている。

ハピネット単独展
TV機新作発表
バンプレスト「スーパースラムズ」

バンダイグループの(株)ハピネット（本社東京、河合洋社長）は五月十五日、大阪・難波の南海サウスタワーホテルで同社初のプライベートショーを開き、(株)バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）製の新作を展示した。これにオペレーターら関係者三百三十四人が参集した。

ハピネットは、バンダイグループの販売会社三社が合併し九〇年十月に設立され、アミューズメント、玩具、マルチメディアの四事業部制で業務を進めている。同ショーはAM事業部が主体となり、バンプレストの協賛により開かれたもの。主な新製品は次のとおり。

TVゲーム機「スーパースラムズ」＝TVバスケットボールゲーム（本紙前号「話題のマシン」参照）。

プライズマシン「コンビニキャッチャー」＝二人用。二つのボタンで爪を移動させキーホルダーを引っ掛けて取るもの。同機をメインに、AOUエキスポでバンプレストが参考出品した「ゴーゴーオーレンジャー」「シュート&ゴール」など。

このほか各種景品類、バンダイの玩具自販機などを展示した。

ハピネットでは同ショーを機に、AM機器の販売を本格化するとしている。なおAM事業部では販売とともに、SC内の八号営業の直営ゲーム場「ウルトラマンAMランド」を全国七ヵ所に展開している。同社の昨年度の売上高は七百六億円で、うち玩具事業部が六割、マルチメディア事業部（セガ社とソニーの次世代機の販売が中心）が三割、AM事業部が一割を占めている。

ハピネット新作展（大阪）で（左から）谷本茂氏、バンプレストの杉浦幸昌社長、ハピネットの河合洋社長、バンプレストの吉田明常務

乙種電気用品の
〶マークを廃止
メーカー名などは従来どおり

通商産業省は五月十八日、電気用品取締法施行令の大幅改正に伴い施行規則を改正、七月一日に施行することを明らかにした。甲種電気用品のうち百十七品目を乙種電気用品に移行するとの改正施行令に伴うもので、改正後の乙種電気用品での表示方法などが明らかになった。

改正施行規則の別表第七の二「乙種電気用品の表の方式」では、これまで表示が義務づけられてきた〶マークが、全品目から削除された。これは米国ULのような第三者認証を得た場合にのみその認証マークを表示し、そうした認証を得ない自己確認品についてはいかなるマークも表示しないのが国際的なルールである——との見地から、従来の〶マークを廃止したもの。

乙種電気用品となる電気遊戯盤、光源応用遊戯器具、電子応用遊戯器具で表示すべき事項は次のとおり。製造者名等、定格電圧、定格消費電力、定格周波数、屋内用のものである場合はその旨など。これら表示すべき事項はまとめて表示し、それ以外の表示と混同しないようにしなければならない。

甲種電気用品にとどまる電気乗物については、従来どおり▽〒の記号、型式認可番号、製造者名等、定格電圧、定格消費電力、定格周波数、屋内用のものである場合はその旨などしっかりと表示しなければならない。

甲種から乙種へ指定替えとなった電気遊戯盤や電子応用遊戯器具などの「移行乙種電気用品」については、すでに型式認可を得ている場合、九六年六月末まで従来どおりの表示をして製造、販売することができる。またすでに甲種電気用品としての表示を付した製品は五年後の二〇〇〇年六月末まではそのまま販売することができる。

旭精工が英国に
欧州事務所
販売サービス拠点を開設

旭精工(株)（本社東京、安部寛社長）は五月十七日、英国に欧州事務所としてアサヒセイコー・ヨーロッパ社（総支配人クリストファー・サットン氏）を設立したことを明らかにした。六月初めにも業務を開始、欧州市場でのきめ細かい販売を進める。

同社ではコインメカニズムなど売上高の五％を欧州に輸出しており、かねてより欧州での販売サービス拠点の開設を検討してきたが、英国が技術開発の面でとくに優れていることから英国に設けることに決めた。同社は米国ですでに子会社、アサヒセイコー・USA社を設立している。

アサヒセイコー・ヨーロッパ社のスタッフはサットン氏、技術関係三名を含め計七人でスタートする。

Asahi Seiko (Europe) Ltd. 2/4 Mt. Ephraim, Tunbridge Wells, Kent. TN4 8AS phone (01892) 518173

特許・実用新案 出願公告・公開（5月1日〜15日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

五月一日＝「液晶表示ゲーム装置」、(株)バンダイ（東京）、7-38898、2-296861。

五月十日＝「テレビゲーム機」、コナミ(株)（兵庫）、7-41099、3-134079。「ゲーム機」、同、7-41100、4-49412。「コンピュータゲーム機」、手嶋慎吾（大阪）、大橋幸彦（大阪）、7-41101、3-141523。

実用新案出願公告

五月十日＝「ゲーム機用フィルムベルト」、(株)森木工（愛知）、7-19499、2-19182。「スロットマシン玩具」、(株)ツクダアイデアル（東京）、7-19500、4-43775。「景品取得装置」、(株)セガ・エンタープライゼス（東京）、7-19508、2-103927。「模擬操縦ゲーム装置」、同、7-19512、63-79389。「早押しスイッチ装置」、(株)トミー（東京）、7-19509、2-48288。「風船割り競技装置」、清水洋（大阪）、7-19510、1-52295。「ゲーム装置」、(株)ナムコ（東京）、7-19511、1-92798。「トランプゲーム表示装置」、カシオ計算機(株)（東京）、7-19513、63-93831。「簡易ジョイスティック」、(株)コスモス新社（埼玉）、7-19514、2-78520。

特許出願公開

五月二日＝「スロットマシン」、サミー工業(株)（東京）、7-112051。「スロットマシン」、(株)イーグル（東京）、7-112052。「娯楽機械のリール監視装置」、IGT社（米国）、7-112053。「メダル払出遊戯機」、高砂電器産業(株)（大阪）、7-112054。「体力差補正機構を備えた電子遊戯機器」、(株)セガ・エンタープライゼス（東京）、7-112071。「ゲーム装置」、同、7-112072。「テレビゲーム機」、コナミ(株)（兵庫）、7-112073㊙。「テレビゲーム機の光線銃」、同、7-112074㊙。「旋回遊戯乗物装置」、泉陽興業(株)（大阪）、7-112075。

五月九日＝「ボーリングレーン」、(株)セガ・エンタープライゼス（東京）、7-116300。「メダル遊戯機」、同、7-116335。「ドライブゲーム装置」、同、7-116341。同、7-116342。「電子遊戯機器」、同、7-116343。「タイマーを備えたテレビゲーム機」、同、7-116354。「板状部材の固定構造」、カシオ計算機(株)（東京）、7-116301。「遊技機」、同、7-116302。「ゲーム装置」、同、7-116345。同、7-116346。同、7-116347。同、7-116348。「パネルの収納構造」、同、7-116356。「ビデオゲーム装置」、日本電信電話(株)（東京）、7-116344。「ストッパを備えたハンドル装置」、(株)ナムコ（東京）、7-116349。「ドライブシミュレータのステアリング反力発生装置」、同、7-116350。「ビデオゲーム装置」、同、7-116353。「3次元シミュレータ装置」、同、7-116355。「ゲーム機用コントローラ」、(株)スギヤマエレクトロン（静岡）、7-116351。「多人数ゲーム装置」、三洋電機(株)（大阪）、7-116352。

実用新案出願公開

五月九日＝「ゲーム機」、日本航空電子工業(株)（東京）、7-24381。「クレーンゲーム機」、三菱プレシジョン(株)（東京）、7-24393。「娯楽用乗物」、三精輸送機(株)（大阪）、7-24397。

登録実用新案

五月二日＝「クレーンゲーム装置」、(有)プロード（東京）、7-3010669。

9月13—15日予定の
ショー予算は今年圧縮
JAMMA第30回理事会で、総会議案検討

(社)日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、事務局東京、中山隼雄会長）は四月二十一日、事務局で第三十回理事会を開き、通常総会（五月十七日）に提出する議案を検討した。中山会長が都合により欠席、福田哲夫副会長が議事を進めた。

総会提出議案のうち事業報告案と決算案については異議なく了承された。また事業計画案と予算案については、業界の市場規模の実態調査、国際的なコピー基板追放活動のためAAGに海外委託費一千五百九十万円支出、電気用品第三者認証制度の調査費として技術開発研究事業費の増額などの説明があり、了承された。なおAMショー関係の予算案についても説明があり、今年は設定小間を縮少、入口の装飾も簡単化するなど全体に圧縮するとのこと。

二年ごとに見直されているとされる会費規定の見直しについては、改正案が提出されたが、「不況下での値上げは理解されない」、「むしろ値下げを申し出ている会員がいる」などの意見が相次いだため、提案を先送りにすることにした。なお現行会費基準は売上高による七段階の会費を定めているが、根拠になる会員の売上高を正確に把握するため改めて各社から回答を得ることにした。

電気用品取締法施行令の改正により、電気乗物を除くAM機がすべて乙種電気用品となることから、AMショー出品規制のうち電取法関係をどうするかが問題になった。事務局案も提出されたが、第三者認証機関による認証を受けた製品でないものを出品禁止にすることなど困難なことから、今年のAMショーに限ってメーカーの自己責任で出品することにし、電気用品取締法関係のチェックはしないことを決めた。

会員のうち(株)ブリッジ企画、(株)日本セルモが退会した。また(株)ローラートロンは四月三日に二回目不渡りを出し、会員資格がなくなったので退会扱いとすることが了承された。

リデムプションの導入についてAOUの桜井健雄専務から要綱案が届けられており、これについてはJAMMAの主張と異なる点があり、両協会でさらに検討することになった。AOUから要請のあった「AOUプライス」については、独占禁止法に触れるおそれが強いことが判明（本紙第496号参照）、幹部懇談会で報告することになった。

以上のほか、韓国KAMMAが協力を求めてコンタクトを図っているが、これについては正副会長がKAMMAの金正律会長の話を聞くことで了承した。

ショー委員会
出展締め切り6月20日

JAMMA理事会の後、JAPEA側の委員が加わり、今年の第一回ショー委員会が開かれ、まず出品できないもののうち電気用品取締法関係は今回省くことにした。小間装飾については、派手になりすぎているので、一定の範囲を超える装飾を禁止することを決めた。

これらを前提にショーの小間料金を含めた予算案が示され、了承された。九四年のAMショーは千三百九十三小間だったが、今年は千百ないし千二百小間を予定、経費を節約するとの内容。五月上旬に出展募集を開始、六月二十日に締め切り、七月六日に小間割りを決定するとの予定である。

今回は前回同様のゾーン区分をする、大口の出展社小間を奥に配置する、初日の合同パーティーは都内の帝国ホテルで開催する——これらについても了承された。

愛知県協、通常総会
今年も催事計画
役員改選で位田会長再選

愛知県アミューズメント施設営業者協会（事務局愛知郡、位田宗一会長、会員七十五社）は五月九日、名古屋市内の中小企業振興会館で平成七年度通常総会を開き、役員改選により位田会長を再選したほか、予決算案などを承認した。

同総会には委任二十社を含む四十九社が出席。

位田会長は挨拶の中で、「社会経済情勢が混迷しAM業界も低迷を続ける中、総会出席どころではないと言う会員もいるようだが、こういう時こそ互いに知恵を出し合い、風営法問題など業界の課題に取組み、協会の存在価値を確認できるような方向へと進めていくべきではないか」と語った。

来ひんとして県警生活安全部保安課の原田茂雄課長は、「これまで景気にあまり左右されずに発展してきたAM業界だが、ここに来て景気と連動し苦境を余儀なくされている。こういう時は健全イメージを定着させ、着実に業界の地位向上を図っていくことが大事だ。健全営業は営業時間の遵守と年少者の問題が柱となるが、少し気を緩めると善良な風俗環境の保持に支障を来す。県警では現在、賭博事犯、無許可営業などの取り締まりを強化するとともに、健全営業をバックアップしていく」と述べた。

平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案は異議なく承認された。

うち事業計画には、今年もAM機展「AMフレッシュ95イン中部」の開催（十一月）が盛り込まれている。なお昨年の同ショーの収支は約千百七十万円で、約二十三万円の繰越金が出ている。

また阪神大震災の義援金が会員三十一社から百三十八万六千二十九円集まり、うち九十万円をAOUへ三月二十日送金、残りは五月末までに送金するとの報告があった。

役員改選は任期満了に伴うもの。理事のうち服部清二氏（(株)エフジィエル）が新任となったほか、正副会長を含め再選された。

総会直前に「リーダーセミナー」として市販ビデオテープ「女性社員の心のうち」を放映、終了後は大和銀行から講師を招き「厚生年金基金制度の目的と仕組み」について講演会が開かれた。

写真は愛知県協総会で、左上は位田宗一会長、右上は愛知県警の原田茂雄課長、右は大和銀行の橋本雅司氏。下は勢揃いした新役員

千葉県協、通常総会
海外研修を計画
予算案など異議なく承認

千葉県アミューズメント施設営業者協会（事務局四街道市、中嶋豊彦会長、会員二十二社）は三月二十四日、千葉市内のパレスホテルで平成七年度通常総会を開き、予決算案などを承認した。同総会には委任五社を含む二十一社が出席した。

同総会直前の理事会で検討した平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案が提案され、いずれも異議なく承認された。事業計画の中で、海外研修ツアーの実施が挙げられている。

総会終了後は情報交換が行なわれた。

秋田県協、通常総会
管理者講習盛る
タイトー社内異動で役員異動

秋田県アミューズメント施設営業者協会（事務局秋田市、坂武会長、会員二十社）は四月十九日、秋田市内の「ふきみ会館」で平成七年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には十二社が出席。平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。事業計画には店舗管理者講習会への参加などが挙げられている。

なお多態広光理事（タイトー）については社内異動により、後任に田村雅寿氏が就任した。

ビクターの通信カラオケ
「孫悟空」を発表
ワキタ「シンコム」にOEM

日本ビクター(株)（本社東京、守隨武雄社長）は四月二十一日に東京のロイヤルパークホテル、二十四日に大阪の南海サウスタワーホテル大阪でプライベートショーを開き、通信カラオケシステム「孫悟空」を発表、通信カラオケ市場に本格的に参入することを明らかにした。東京会場には二千五十人、大阪会場には千四百人のカラオケ関係業者らが参集した。

同社では「これからはただ新曲が早い、曲数が多いだけの通信カラオケでは通用しなくなり、より歌いやすく高度な音質、楽曲編成の充実度が求められる。そういうことに重点を置いて開発した」としている。

「孫悟空」は、同時に六十四種の音を表現できる高質のMIDI音源を使用し、これと肉声コーラスのデータを十分の一に圧縮し、効率的に端末へ伝送する同社独自開発の技術「コムフォート」を採用しているのが最大の特徴で、これにより送信コストや端末メモリーの大幅削減ができる。

また背景映像はジャンル別、曲のイメージにマッチさせるパターン別、任意に選択できるモードの三種類があり、計三百六十シーンが用意されている上、端末ディスクに約百枚の静止画が内蔵されている。曲数は当面八千曲で、外国音楽や宝塚歌劇団の曲、大学の校歌など新ジャンルの曲が多数あるのも特徴のひとつ。

同社では、既存の同社通常カラオケ市場をベースに初年度販売台数二万台を見込み、うち八〇％はカラオケボックス向けとしている。五月下旬発売で端末価格は百三十六万円。

通信型カラオケはタイトーが九一年九月発売後、エクシング、第一興商、セガ社など八社が相次いで参入し、ビクターで九社となり競争が激化すると見られている。なお現在、通信型カラオケの普及台数は約七万台とされており、うちエクシングが半数近くを占めているそうだ。

なお日本ビクターは、ワキタが六月にも発売する通信カラオケ「シンコム」にOEM供給することも明らかにした。同機能で配信ソフトも共有するが、ネットワークなど異なるところもある。

ビクター「孫悟空」の基本セット

海外人気テレビ番組のピンボール化!!

海難救助チーム"ベイウォッチ"のメンバーが
くりひろげる愛と勇気の物語。

ベイウォッチ

★ランプレーンが4つもありながら、すっきりしたプレイフィールドでボールの流れもスムーズ。
★サメ型のミニフリッパーなど4つのフリッパーで多彩なショット!
★ボールロックシステムは二度びっくりするユニークな仕掛け。
★ジャックポットもミニゲームも、表示が親切でルールが分かりやすい。
★オペレーター用のテストモードにはパソコンでおなじみのアイコン(絵表示)を導入しました。

BAYWATCH™ and logo™ & ©1994 The Baywatch Production Company. All Rights Reserved. ©1995 Sega Pinball, Inc.

AOUショーに登場した大型ワイドモニター筐体。
量産化決定!!
近日発売予定!
32インチワイドモニター

DATA EAST

お問合せ・ご相談はこちら(営業部直通)へ!
©1995 DATA EAST CORP.

データイースト株式会社
本　社:〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17 ☎(03)3220-8000代
〈コインオップ国内営業部直通/TEL(03)3220-8025 FAX(03)3220-8032〉
大阪営業所:〒550 大阪市西区京町堀2-14-22 ☎(06) 448-8601

●キャラを2人使って"ペアマッチ"で勝負だ!!
●"ごっつい攻撃と迎撃防御"がより戦略性を生み出す!!
●おなじみキャラに"新必殺技"を追加!!
●とうぜん"一発奥義"も健在!!
©ATLUS 1993, 1994, 1995 ALL RIGHTS RESERVED

豪血寺外伝
最強伝説
2P対戦/途中参加可

伝説に名を刻む者は、ただ一人のみ!

株式会社アトラス ATLUS
本社販売部:〒162 東京都新宿区津久戸町3-12 TEL.03-3235-7971 FAX.03-3235-4109 関西営業所:〒533 大阪市東淀川区東中島2-9-15 TEL.06-370-3332 FAX.06-370-8020

事務局案をもとに

協議会を8地区に再編

AOU第18回理事会、景品交換券で見解

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU、事務局東京、入江昭造会長)は四月二十五日、東京・神田のYMCAホテルで第十八回理事会を開き、総会提出議案を検討、また地区協議会の地域区分を変更した。委任一名を含む二十一名が出席した。

事業報告案と決算案、事業計画案、予算案はいずれも事務局が資料を朗読、了承された。うち決算関係では、大まかな一般および特別会計、それらの総括書が示され、事務局による、「収入一億八千九百万円に対し支出一億八千四百万円で、収支差額五百万円。前期繰越金も合わせ八千二百万円を次期に繰り越す」との概略説明があった。なお会員(各地方協会)の会員数は明らかにされていないが、「全国で千二百六十四社(セガ社の四十七社分など延べ会員を含む)となり前期より七十九社増えた。新年度は千三百社を見込んでいる」との報告があった。

新年度については「店舗運営ハンドブック」や「技術マニュアル」などを作成するとし、その作成費が予算に組み込まれているとのこと。

地区協議会の地域区分については、「地区協議会規程」にある全国九つの区域を八つに編成し直すもので、事務局原案が示された。それによると北関東(六県)と関東・東海(五都県)の二地区を、「東京」、「関東」の二地区に再編、「関東」に東京を除く十県を編入した。また中国(五県)と四国(四県)の二地区を一つの「中・四国」にまとめ、「東京」以外の七地区は「関東ブロック」のように「ブロック」を名称に加えることにした。

地域区分について桜井健雄専務は、「行政(警察庁)からの指導はとくにないが、行政と同じブロックにしたほうが何かと便利と考えた。規制緩和を求める場合でも、対応する地域が一つになることが必要」と説明し、原案どおり了承された。

このほかリデムプションの導入について桜井専務による試案が示された。それに触れて桜井専務は、「八号営業は景品提供ができないという法律的制約はあるが、プライズマシンで五百円未満の景品払い出しが警察庁により認められており、法律上の既判力(確定判決などの効力)が生じていると考えられる。チケット制は射幸心をあおるので反対との意見もあるが、私は交換景品の上限五百円でチケットの出し方を十分検討すれば、(景品交換券の払い出しは)現在の風営法の中でも可能だと思う。ただし実現には一年半から二年はかかる」と説明した。

「ゲームの日」創設について、AOU、JAMMA、NSAと大手オペレーター三社による「準備委員会」が作成した案が説明された。それによると「地域社会とのコミュニケーションを深め、AM業界の健全性、先進性、文化性をアピールして社会的認知の向上と理解の促進を図る」ことを目的に、十一月に全国の協会の会員店舗でさまざまな催事を行なうとしており、七百五十万円の予算を計上、具体的には近く設置される「実行委員会」が検討するとのこと。

阪神大震災の義援金関係について、兵庫県協への見舞い金八百万円のほか、三月末現在で各協会から六百七十二万九千九百八十一円、店舗での募金箱による五百五万三千二十九円を日本赤十字社などへ寄託したとの報告があった。

また今年の「模範優良従業員表彰」の対象者は七十四名(勤続三十年が三名、二十年十名、十年六十一名)となったこと、昨年十二月に実施した「ゲーム場についてのアンケート」を集計、まとめたことなどが報告された。

会議終了後に、駒井徳造副会長から役員を辞任、セガ社から永井明常務をAOU役員に推したい、との発言があった。駒井氏の副会長任期はあと一年残っており、取扱いについては正副会長で相談することになった。

ライブUFO95に

セガ社ゲーム場

16人用「AS―1」も設置

フジサンケイグループが毎年ゴールデンウィークに催している恒例の大型イベント「ライブUFO95」が、四月二十九日―五月七日、東京・渋谷の国立代々木競技場とその周辺で開催され、㈱セガ・エンタープライゼスがAMゾーンで協力した。

このイベントはフジテレビや日本体育協会などの共催で十一年前から「国際スポーツフェア」として開かれ、九三年から内容を拡充し名称を「ライブUFO」に変更した。音楽ステージ、スポーツ国際試合、物販、飲食、野外アトラクション、ゲームなどで構成され、今回はステージで桑田佳祐とミスター・チルドレンのジョイントコンサートなども行なわれ、盛り上がった。

主催者側では、「不況の影響で参加企業が減り、昨年より規模を縮小した。また天候不順やサリン事件などが影響したためか入場者数は昨年より十万人少ない二十五万五千人だった」としている。

セガ社は九一年以来協力してきており、今回は代々木第一体育館横の仮設テント(二棟)に設けられた「AMゾーン」とシミュレーションライド「米米ミュージックライド」の設置運営で協力。うちAMゾーンには「バーチャファイター2」「バーチャストライカー」などCGゲーム機を中心にスポーツゲーム機、プライズ機、メダルゲーム機など計七十台を設置。アーケード機は一ゲーム百―二百円で運営。また無料ゲーム大会も実施した。

「米米ミュージックライド」は、セガ社「AS―1」(八人乗り)の座席と駆動部分を連結したもので、映像ソフトは米米クラブの音楽ステージの実写とCG映像を組み合わせており、昨年と同じシステムだが、今回は十六人(昨年三十二人)乗りを設置。利用料金は六百円。

このほか同イベントのシンボルとして前回と同じメリーゴーランド(トーゴ製、四十人乗り)が設置され、無料で開放された。

ライブUFO95のうちセガ社による臨時ゲーム場「AMゾーン」

ナムコのゲーム場

欧州で積極展開

英国に次ぎ、スペインでも

㈱ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)は五月二日、スペインで最大のテーマパーク「ポートアベンチュラ」がオープンしたのに伴い、欧州子会社のナムコ・オペレーションズ・ヨーロッパ社(本社ロンドン、マイク・ニーブン社長)を通じ同園内にゲーム場「ナムコ・ワンダーパーク」(計千三百十平方㍍)をオープンした、と発表した。

「ポートアベンチュラ」は英国のタッソーグループが、バルセロナ郊外の百十五ヘクタールに建設したテーマパーク。各地の文化をテーマにしており、地中海やポリネシア、中国、メキシコ、アメリカ西部の五つのゾーンで構成されている。四月から十一月までの季節営業。一日一万三千人収容でき、年間二百六十万人の入場を見込んでいる。

ナムコ・オペレーションズ・ヨーロッパ社は、これより先の二月九日、英国のシェフィールド市でゲーム場「ワンダーパーク・メドーホール」をオープン(五月四日に拡張完了。千五十平方㍍、百八十台)、ヨーロッパ各国での展開の足掛かりとした。スペインでのゲーム場開設はその一環となっている。

「ポートアベンチュラ」内のゲーム場「ナムコ・ワンダーパーク」は計三店から構成されており、地中海ゾーン(二百六十平方㍍、五十四台)、中国ゾーン(百三十平方㍍、三十九台、アメリカ西部ゾーン(九百二十平方㍍、百五十三台)となっている。初年度一億八千万円の売上げを見込んでいる。

広島県協、通常総会

地域奉仕めざす

県警担当官から防犯講演

広島県アミューズメント施設営業者協会(事務局広島市、平本将人会長、会長三十社)は四月二十一日、広島市内のYMCAホールで第十回通常総会を開き、地域に貢献できる活動を進めていくことなどを確認した。

同総会には委任九社を含む二十二社が出席。平本会長は、「昨年アジア競技大会選手村へのゲーム機提供、青少年指導員養成講座の開催などで業界イメージアップに貢献したが、今年度も身障者ゲーム大会などを企画しさらに業界の地位向上をめざしたい」と語った。

議案審議は平本会長が議長となり、平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案は原案どおり承認された。うち事業計画では、身体障害者を招いてのゲーム大会開催が中心となっている。

このほか同協会の基本姿勢を再確認する意味で、健全営業の推進、青少年の健全育成、地域活動への積極的参加、暴力追放の四項目を骨子とした決議文が朗読された。

来ひんとして県警少年課の藤井照三管理官、吉田郁子課長補佐、生活安全企画課の阿部光治課長補佐、橋本敬司係長が紹介された後、阿部課長補佐が「八号営業で守るべき事柄および少年非行の防止」と題し講演した。

中部北陸地区協　新会長に位田氏

AOUの中部北陸地区協議会(東源太郎会長)は四月二十二日、石川県の山中プリンスホテルで会合を開き、新会長に位田宗一氏(愛知県協会長)、新副会長に赤尾龍一氏(福井県協会長)を選任。これに伴い事務局を愛知県協事務局内に移転した。

また愛知県協主催ミニAM機展(十一月開催)への中部・北陸各県協会の協賛、一般紙へのPR記事掲載などを検討した。

ゲーム音楽CD

カプコン「VH」

ナムコ「エアーコンバット22」

カプコンのTVゲーム機「ヴァンパイアハンター」のゲーム音楽CDがソニー・ミュージックエンタテインメントから五月二十一日、またナムコの同「エアーコンバット22」がビクターエンタテインメントから五月二十四日にそれぞれ発売となった。

「ヴァンパイアハンター」は、同ゲームのオリジナルサウンド六十六曲をすべて収録。CD二枚組で価格三千二百円。

「エアーコンバット22」は「ナムコ・ゲームサウンドエクスプレスVOL18」となるもので、ゲームプレイでは聞くことが難しいエキスパートモードのエンディング曲などオリジナル全曲を収録。価格千五百円。

JAMMA役員異動

高橋氏が専務に

14年間勤めた日南氏は顧問に

JAMMAの日南香専務理事が五月三十一日付で退任、六月一日付で元通産省課長補佐の高橋和治氏が後任の専務理事として着任した。十四年間専務として在職した日南氏は、九六年五月まで顧問として事務局にとどまる。

専務理事の異動については、通産省の推薦を得て進められた若返り人事として、五月十七日の理事会で決定、通常総会で承認された。

新任の高橋和治専務は六七年に明治大政経卒。六三年の通産省入省で、工業技術院、機械情報産業局を経て、八二年に国際協力事業団に出向。八七年に製品安全協会に出向。八九年五月に機械情報産業局産業機械課の課長補佐。九一年六月に退職し、清水建設㈱エンジニア本部の開発担当部長となり、今年五月退職。本籍福島県、五十五歳。

高橋和治専務

ナムコ、役員異動

中村氏専務昇格

家庭用担当浅田氏は常務に

ナムコは五月十六日、中村繁一常務の専務昇格、浅田安彦取締役の常務昇格を内定、発表した。これにより同社専務は三名に増えることになる。

新たに専務になる中村繁一氏は七六年同志社大工卒、㈱中村製作所(現㈱ナムコ)入社。八三年取締役開発一部長、九二年六月から常務研究部門担当。四十二歳。

常務になる浅田安彦氏は七五年東洋大経営卒、㈱中村製作所入社。八八年取締役開発一部長、九一年六月から同コンシューマー事業担当。四十三歳。

人事異動

後楽園ロコモティヴ

(4月27日)副社長(常務)小関捷吾氏▽監査役(前東京ドーム業務部長)伊藤庸氏。

セガ社

(4月30日)退任(専務)木下紘一氏。

(6月29日)取締役(前住銀投資顧問社長)竹下直慶氏▽同(前三和カードサービス社長)西村勝彦氏▽同、海外販売事業本部長中西信夫氏▽同(前ホンダフランス社長)毛塚敏郎氏。

亜土電子工業

(6月29日)会長、CSK会長兼社長大川功氏▽取締役、同専務LANインテグレーション事業本部長西沢繁氏▽同、セガ・エンタープライゼス取締役ディベロッパー事業本部長田副康夫氏▽監査役(常務)小原勝博氏▽同、CSK顧問中川邦夫氏。

退任(会長)駒井徳造氏▽同(監査役)家田和忠氏。

ナムコ

(6月29日)専務(常務)研究部門担当中村繁一氏▽常務(取締役)コンシューマー事業部門担当浅田安彦氏▽取締役第二開発部門担当、石川祝男氏。

任天堂

(6月29日)取締役経理本部長(経理部長)森仁洋氏▽常勤監査役(常務経理本部長)祖谷登希雄氏。

タイトー

(6月29日)取締役、FB事業部長北原英男氏▽同、西日本AM営業部長滝口正氏▽同、生産本部長林隆氏▽同、第二研究開発部長三部幸治氏▽常勤監査役(取締役経理部長)朝倉正光氏▽監査役(取締役総務本部長)皆川幹夫氏。

退任(取締役)ジョージ・モズレー氏▽同(監査役)岸本基氏。

カプコン

TVゲーム新作 6月中旬に発表

㈱カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)は六月十二日に本社ビルで、同十三日に東京・新宿の住友ホールでプライベートショーを開く。これはTVゲーム新作「ストリートファイター・ゼロ」を披露するもので、オペレーターなど業者を招く。

企業合併

㈱アーク(㈲サムノ貿易と㈱アークが合併)=埼玉県川口市芝新町四番十二号、シスコ二ビル、☎(〇四八)二六八―二八六八、中村脩社長。

社名変更

㈱アモス(旧・㈱日本ビー・エム・シー)=愛媛県今治市中寺百二十二の十四、☎(〇八九八)二二―四七九五、木村和友社長。

事務所開設

システムサービス㈱・北関東事業所=宇都宮市瑞穂三丁目一の三、☎(〇二八六)五六―五六六九、小峰秀夫所長。

事務所移転

㈱エス・エヌ・ケイ(SNK)・西東京営業所(旧・新丸子営業所)=東京都大田区蒲田四丁目四十七の五、☎五七一〇―三三五一。

コナミ、大阪と東京で

開発子会社設立

家庭用ソフト開発を担当

コナミ㈱(本社東京、上月景正社長)は四月三日、大阪と東京にあるゲームソフト開発部門を子会社として分離独立させた、と五月二十六日に発表した。ふたつの子会社の資本金はそれぞれ三億円で全額コナミが出資。それぞれ家庭用ゲームソフト開発業務を引き継ぐ。また子会社の社長には、大阪と東京の前開発センター所長が就任した。

㈱コナミコンピュータエンタテイメント大阪=大阪市北区西天満四丁目十五の十、☎三六四―〇六〇〇、樹下国昭社長。

㈱コナミコンピュータエンタテイメント東京=東京都千代田区神田神保町三の二十五、☎三二六四―三一二四、北上一三社長。

論潮

教授の異論

本紙ではことさらとりあげるニュースではないが、五月十九日夜に大阪府警が大阪市内のカジノバー「ニューベガス」を常習とばくの疑いで摘発、経営者と店員ら三十三人と客八十二人の計百十五人が逮捕された。同店は八ヵ月前に風俗営業「八号」の許可を得てオープン、遊技用のチップを現金に交換していたとのことで、遊技機賭博に対して厳しく対処する大阪府警がこれまでと同様の方針で摘発したにすぎないが、一店で百人以上の逮捕者ということで注目された。

ところがこの摘発に怒り狂っている人がおり、しかもそれが大学の教授というから驚いた。朝日新聞(大阪版)の五月二十六日付夕刊に掲載されている「植島啓司が問う・快楽は悪か㉖=カジノバー摘発」というコラム記事がそれである。

関西大学教授の植島啓司氏がそこで述べているのは、ギャンブル擁護派による異論としか言いようがないが、同氏は日本が先進国の中でカジノが違法とされる数少ない国だが、なぜいけないのかその理由は全然明確でないとし、「今回の場合、バスで(とばく罪を犯した)客八十二人を連行したというのだから、まさに気が狂ったとしか思えない」と述べている。

果して大阪府警は狂ったのか。否、植島教授が狂っているだけで、大阪府警は狂っていないのである。植島教授が何を専門としているかは知らないし、刑法や刑事訴訟法という基本法を一度でも読んで理解したのか知らないが、刑法では法律を知らないというのは罪を犯す意思がなかったことにならない(第三十八条第三項)となっていることぐらい知るべきだ。

社会人として知っておかねばならない常識を知らない大学生が近年ますます増えてきたと嘆く前に、知性のかけらもないこういう大学教授をなんとかしてくれないものかと言いたくなる。もちろん快楽は悪ではない。ましてやインチキなギャンブルに快楽や楽しみはありえないと思うのだが。

COIN CHANGER
MODEL AC-1000T
MODEL AC-2000T
タイマー式自動回収機能搭載により、メダルや釣り銭の回収が短時間で完了。見やすい表示と扱いやすい選択ボタンを採用。高性能セレクターと大収納ホッパータンク約3000枚(100円硬貨換算)を収納。新たな利用方式を提案する店舗のニーズに合った両替メダル貸機です。

CARD DISPENSER
MODEL SL-100
各種ビデオゲーム機台間に設置ができ傾斜及び高さが簡単に調整できるスーパースリム両替機です。1000円、500円の両方が使用可能で高性能、経済的にもすぐれ、メンテナンスが容易なユニット交換式です。

ELECTRONIC COIN SELECTOR
MODEL AD-922E
あらゆるコイン、メダルの選別に設定可能な、高い選別性能を備え、低価格を実現した3.5インチ型2way電子セレクターです。

COIN HOPPER
MODEL WH-2/U1
高速払出しコンパクトホッパーに、エスカレーター仕様で狭いスペースのコインリフトに最適です。
★仕様/最大収容枚数100円(700枚)補助ヘッド仕様により1500枚可能。
★コイン払出しスピード平均500枚以上/分

COIN CHANGER
MODEL CD-200
連続2枚出しを防止する新クラッチ方式と、2枚重ねの送出を防止する逆転ローラーの採用で、あらゆるタイプのカードを確実に送り出します。
オプションのカセット使用によりテレフォンカードの厚さ1000枚の積み上げも可。

謹告　当社製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。
お客様各位　弊社製品は一台からでもご注文を賜ります。ご注文、お問い合せはお気軽に営業部までご連絡下さい。

★ホッパー、セレクターとも使用目的により、多種取揃えてあります。

本社/〒107 東京都港区南青山2-24-15 TEL.03-3401-6181代 FAX.03-3408-7420
信頼と技術のふれあい AsahiSeiko CO.,LTD. 旭精工株式会社

低迷続くAM業界の市場
ゲーム場は15%大幅減少

「レジャー白書95」発表

余暇開発センター調べ

日本人の余暇活動および余暇関連産業の現状分析、今後の見通しなどについて、九四年(平成六年)の調査結果をまとめた「レジャー白書95」が、(財)余暇開発センター(東京・霞が関、宮野素行理事長)から四月二十六日に発表された。それによると余暇市場全体はほぼ横ばいとなったが、ゲーム場は二年連続の大幅縮小、遊園地も二年続けてマイナス成長になった。一方家庭用TVゲーム市場はほぼ横ばいで順調な推移を示した。ここではAM業界関連について、同白書の主な内容をまとめた。

「レジャー白書」は七七年以来、余暇開発センターが余暇に関する調査研究をまとめ、毎年この時期に発表してきているもので、今回で十九回目となる。

同白書は八十九種目の余暇活動を、①スポーツ(二十七種目)、②趣味・創作(三十種目)、③娯楽(二十種目)、④観光・行楽(十二種目)の計四部門に大きく分類し、各部門および種目ごとに細かい調査、分析を行なっている。

ゲーム場関係は娯楽部門の中の「ゲームセンター・ゲームコーナー」、家庭用TVゲーム関係は同部門の「テレビゲーム・ゲームソフト」、また遊園地は観光・行楽部門の「遊園地・レジャーランド」の種目となっている。

調査は全国十五歳以上の男女四千人を対象に、余暇への参加回数や消費などに関してアンケート方式で昨年十二月に実施。その結果、有効回収数は三千四百十六となり、これに同月現在の総務庁統計局の推計による十五歳以上の人口(一億四百七十五万人)を掛け合わせて推計、分析を行なっている。これと同時に余暇関連業界の事業所もアンケート調査し、経営動向を分析している。

九四年の余暇市場全体については、市場規模が七十七兆二千五十億円で前年比〇・五%の伸びにとどまった。前年のゼロ成長からやや上向き傾向を示している。

九四年の国民総支出(名目)は四百七十三兆二千億円で前年比〇・六%増、民間最終消費支出(名目)は二百七十七兆七千億円で二・五%増といずれも低調だったが、余暇市場はそれらを三年連続でやや下回る結果となった。

しかしそれらに占める余暇市場の割合はこの数年間ほとんど同じで、国民総支出の一六・四%、民間最終消費支出の二八・〇%を占めており、余暇活動は国民生活の一部として定着している。

同白書では、「不況の長期化による可処分所得の伸び悩み、労働時間短縮の動きへのブレーキ、猛暑と水不足による夏のレジャー低迷などが背景となり、国民全体の余暇活動が縮小気味だった。余暇市場は近年低迷が続いているが、さまざまな分野で〝価格破壊から構造改革へ〟の動きが強まり、ゲームソフトの中古市場や高級カラオケルームなど業態に多様性が出てきたため、レジャーの選択肢が増え、より豊かな余暇を楽しめる可能性が広がってきたことになる」と分析している。

人気機種不足で売上げ減

ゲーム場の九四年の市場規模は三千六百三十億円で、前年の四千二百七十億円に比べ一五・〇%(前回一二・三%)減と二年連続して大幅に縮小した。これは八十九のすべての余暇種目の中で最大の落ち込み率となった。

これまでの推移を見ると(**下のグラフ参照**)、新風営法施行(八五年)から三年間下降線をたどった後、八八年から回復に転じて成長を続け、九二年に前年比一七・九%増と大幅に拡大し五千億円に迫ったが、これをピークに急激な落ち込みを見せ、九四年は九〇年並みの市場にまで縮小した。

同白書では、「人気機種の不足やゲームソフトのマンネリ化により、ゲーム機の売上げが落ちて大きなマイナス成長となった。高価な大型機も人気はあるものの減価償却が収益を圧迫しており、そのライフサイクルも三カ月程度と短命化している。ただ『バーチャファイター』や『リッジレーサー』など高度技術を応用した一部のゲーム機は好調だった。またクレーン機はブームが終わったが、売上げ水準は依然高い。一方、『ガルボ』や『たまご帝国』などいわゆるミニテーマパークは人気があり、またSCとの併設大型店も出店が活発だが、過当競争となり一店当たりの収益は悪化しているもようである」と解説している。

ゲーム場の参加人口(年間一回以上行なった人)は二千四百四十万人で、前年比一・二%増となった。余暇全体の参加人口に占める割合を示す参加率は、前年とほぼ同じ二三・三%となっている。

参加人口の参加回数(ゲーム場に行った回数)は年間平均十三・五回(前年十二・三回)で、一回当たりの平均消費額は八百三十円(同七百六十円)と少し増えた。

市場規模は大幅に縮小したが、参加人口、参加回数などは伸び悩んではいるものの安定しており、ゲームファンが定着していることを示している。

参加人口を男女別、年代別に見ると(**次ページの棒グラフ参照**)、男女の割合は男性五七・五%(前年五四%)、女性四二・五%(同四六%)となった。女性はクレーンブームで九二―九三年に急増したが、九四年の参加人口は前年比九・六%減となった。それでも九二年よりも多いため、クレーン機で増えた女性客はある程度定着したものと見ることができる。

年代別の割合では男女とも十―二十代が多く、とくに男性十代に集中しているのは従来と変わらないが、前年比で男性は十代が減少した以外は各年代で増加。女性は二十代で少し増えたが、その他の年代はすべて減少している。

ゲーム場の参加率を地域別で見た場合、埼玉県が最も高く、次いで兵庫、千葉、大阪、神奈川、岐阜の順となっている。

余暇市場の推移

(単位：億円)

	87	88	89	90	91	92	93	94年
家庭用TVゲーム・ゲームソフト	4,370	4,750	5,220	5,290	5,580	6,320	6,550	6,500
遊園地	4,000	4,360	5,050	5,580	5,900	6,140	5,850	5,670
ゲームセンター・ゲームコーナー	2,400	2,570	2,960	3,490	4,130	4,870	4,270	3,630

家庭用TVゲーム

一方、家庭用TVゲーム市場は六千五百億円で前年比〇・八%減とほぼ横ばいとなり、安定している。

参加人口は二千八百五十万人(前年二千九百九十万人)、参加率は二七・二%(同二八・七%)といずれも減少した。ゲーム場と家庭用の参加人口の差は年々縮まってきたが、それでも家庭用のほうが四百万人多い。また家庭用の活動回数四十一回と年間平均費用一万二千円は、いずれも前年を上回っている。

男女別では男性五九%、女性三一%の割合で、男性二十代と女性十代が増えている。

同白書では、「SFCなど既存ハードは需要が一巡し売上げが落ちたが、次世代ゲーム機の登場がそれをカバーした。次世代ゲーム機は早くも優劣が見え始めている。『セガサターン』は『バーチャファイター』で、『プレイステーション』は『リッジレーサー』で売上げを伸ばした。いずれもハード価格を下げ、ソフトの売上げに期待する戦略をとり、独自の流通網を作り上げている。ただし今はマニア中心に売れており、百―二百万台のハードルは高く、これからが勝負どころだ。ソフトのタイトル数は急増したが、一タイトル当たりの売上げが減少し、中古市場の台頭で新品の価格が下がっている」と分析。

遊園地分野の市場

遊園地、テーマパークの市場は五千六百七十億円で前年比三・一%減少し、二年連続のマイナス成長となった。

参加人口は三千九百三十万人で前年比三・七%減、参加率も三七・五%(前年三九・二%)と減少した。年間の参加回数三・三回と費用一万八千五百円は、前年と変わりがない。

男女別比率も前年とほぼ同じで女性が五三%を占めている。年代別では男女とも三十代が多い。前年比では男性の三十―四十代、女性の二十代が増加したが、このほかの年代は減少している。

同白書では、「九三年は長雨と冷夏、九四年は猛暑と水不足で客足が遠のいた。入場料収入は横ばいだが、乗物の利用回数が減少、逆に飲食、物販の売上げは増加した。その中でよみうりランドは『ホワイトキャニオン』の導入で入園者数を大きく伸ばした。ただスリルライドは技術的に行き着くところまで来ており、映像シミュレーターはソフトが類似し飽きが早い。投資は年々大型化するが、千円程度が限界とされる利用料金、短期化する導入効果などの面で投資回収が厳しくなっている。逆に自然対応型で高額消費を伴わないテーマパークに、中高年層の人気が出てきており、中高年層の掘り起こしも今後は期待される」としている。

カラオケボックス

このほか関連業界ではカラオケボックス(ルーム)が娯楽部門に入っている。この分野の市場は六千十億円で前年比八・七%増と堅調。参加人口は五千八百九十万人、参加率は五六・二%、年間の参加回数十・五回、費用は二万二千円で、いずれも前年とあまり変わっていない。

男女別では男性が五三%でやや多い程度。年代別では前年に比べ大きな増減はなく、男女とも二十代の利用客が多い。

同白書では、「大型高級店化が進み、零細店の廃業もあり一室当たりの売上高が上昇した。逆にバーやスナックのカラオケ市場は低迷している。通信カラオケは若者集客に不可欠となり普及率が急上昇し、全店舗の六〇%、ルーム数の三〇%、総設置台数の一〇%に達した」と解説している。

業界天気は2年連続大雨

事業所への調査により分析した「業界天気図」では、娯楽機器オペレーターは二年続きの「大雨●」となっている。

天気記号は◎が三〇―一〇%増の快晴、○が一〇―二九%増の晴れ、⦶が九%増―五%減の曇り、◑が六―二九%減の雨もよう、●が三〇―一〇〇%減の大雨を意味する。うち九四―九五年を◎とした業種はない。

オペレーター(百六一事業所)は九四年実績→九五年見通しを、利用客、売上げ、利益とも●→◑とし、収支は◑→◑と横ばいを予想している。なお平均客単価は九四年が千二百円で、前年比二九・四%も減少した。

遊園地(二百十五ヵ所)は同三項目とも●→⦶と回復予想だが、収支は●→●と依然厳しい。客単価は二千円で前年比四・八%減少した。

カラオケボックス市場は堅調だが、各事業所(百十九ヵ所)では同三項目とも●→●、収支は◑→●と厳しい回答内容となっている。客単価は千八百円で前年比五・三%減少した。

九三、九四年実績、九五年予想の総合判断では、オペレーターと遊園地がいずれも●→●→◑、カラオケボックスは三年間とも●となっており、AM業界関連は依然深刻な状況が続くものと見られている。

このほか経営上の問題点も調査しており、オペレーターとカラオケボックスの事業所の多くが競争激化を、遊園地は季節による客数の偏りなどを挙げている。

性・年代別余暇活動参加率の特徴

(1994年)(単位：%、男女別は男／女)

	全体	男女	10代	20	30	40	50	60以上
ゲームセンター・ゲームコーナー	23.3	27.4 / 19.4	67.4 / 41.9	58.5 / 48.4	38.3 / 31.8	20.4 / 10.1	3.3 / 3.2	2.3 / 0.6
家庭用TVゲーム・ゲームソフト	27.2	32.8 / 21.8	76.0 / 53.2	59.5 / 39.9	43.2 / 36.8	32.3 / 16.4	8.2 / 5.6	4.9 / 3.5
遊園地	37.5	36.2 / 38.8	35.5 / 59.3	44.8 / 62.8	67.7 / 66.1	41.2 / 31.5	16.8 / 19.6	17.0 / 13.8

雨天結構！ お店のイメージアップは雨の日に!!

さして！　引くだけ！

簡単傘袋装着機
レインステーション™

■電源不要　■ワンタッチ
■省スペース　■ローコスト

―仕様―

商品名(型式)	レインステーション(RS-01型)
方式	シャベル開口方式
本体寸法(%)	底部：320×344　高さ：880
重量(本体のみ)	15kg
袋装着枚数	最大800枚

◆本製品の仕様・外観は改良などのため予告なく変更する場合がございますので御承知ください。
◆専用傘袋は、可燃性で有毒ガスを発生せず、無害です。

標準小売価格 ¥98,000−

総発売元 株式会社クロスワン
販売提携 株式会社モリタ
担当：営業3課 森田まで　〒102 東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第2ビル4階
TEL.03-5276-2633　FAX.03-5276-2636

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

ヘキサ プレジデント
期待と信頼を凝縮しながらベールを脱いだ王者の極!!
HEXA PRESIDENT

カジノセレクション
2Pルーレットプライズ機
1ゲーム約六十秒の興奮!!
CASINO SELECTION

あわせてポン
9リールスロットで景品75φ、100φカプセル対応

One Puttくん
競技指向のパッティング機
自然なアンジュレーション

YUBIS 株式会社ユウビス
本社 〒577 東大阪市川俣3丁目1の35 ☎06(787)1881㈹
東京営業所 〒110 東京都台東区台東4丁目27の5 秀和御徒町ビル ☎03(3837)3884㈹
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名2丁目3の2 ☎092(713)1083㈹

御殿場ファミリーランド内に新ゾーン

「スリルバレー」新設 若者の集客を見込む

欧州製遊園施設５種を川鉄商事が導入 ケーシーアミューズメントが委託運営

小田急御殿場ファミリーランド（静岡県御殿場市、小田急電鉄㈱経営）では、座席吊り下げ式のインバーテッドコースターを中心に、日本初登場の遊園施設二機種などを設置した新ゾーン「スリルバレー」を増設し、四月二十三日オープンした。

御殿場ファミリーランドは七四年十一月開園、今年で二十一周年を迎える。東名高速道路の御殿場インターチェンジから自動車で約三分、富士山のすそ野にあり、全体の敷地面積は三十万六千平方㍍。園内を南北に走る深沢渓谷や丘陵地などの自然を生かしながら、遊園施設やウォータースライダーを設けたプールなどが配置されている。

遊園施設はこれまで二十二機種が設置されていたが、スリルライドは「スタンディングコースター」（八九年七月）と「キャニオンラフト」（九一年二月）ぐらいで少なかった。文字どおりファミリー客を対象とした遊園地だったが、今回スリルライド中心のゾーンを新設したことにより、若者客の増加を狙っている。同ランドの入園者数は九四年度（九五年三月末まで）はファミリー中心に約五十六万人だったが、九五年度は「若者中心に前年入園者数の二割アップを見込んでいる」としている。

「スリルバレー」は昨年十月から総工費約三十五億円をかけて建設が進められてきたもので、園内東側部分のプールゾーンに隣接した旧スポーツ広場約一万三千平方㍍に新設された。遊園施設五機種とカーニバルゲームコーナーが設けられ、遊園施設はすべて欧州製で川鉄商事㈱を通じて導入された。この「スリルバレー」は川鉄グループの遊園施設運営会社であるケーシーアミューズメント㈱（本社東京、黒川忠雄社長）が委託運営している。

なお同ゾーンのオープンに先立ち、四月十八日、記者発表会および試乗会が行なわれた。記者発表会では、小田急電鉄・レジャー事業部の三上宏和課長、御殿場ファミリーランドの原孝一支配人、ケーシーアミューズメント・御殿場営業所の高堆良三所長ほか小田急電鉄広報担当二名が出席し、同ゾーンの概要および設置機種などについてそれぞれ説明した。

吊り下げコースター中心 日本で初登場の2機種も

「スリルバレー」は、五〇―六〇年代の米国を装飾のモチーフとしており、各施設の建物の壁面などに簡単な英語のフレーズやアメリカンタッチのカラフルなイラストが所狭しと描かれ、楽しい雰囲気を出している。

設置機種の概要については次のとおり。

メインとなるインバーテッドコースターは「ガンビット」と呼ばれ、スイスのボリガー＆マビラート社製。これは姫路セントラルパークに設置されている「ディアブロ」（九四年七月）と同じ機種で、国内では二号機となる。

座席がスキー場のリフトのように吊り下げられ、足場のない座席が遠心力で三百六十度振り回される。このため靴が脱げてしまうおそれがある乗客は、靴を脱いで乗る。

「ガンビット」のコースのようす（上）と遠心力で外へ振り出される車両（左）。下の写真は足場がない座席に座った乗客のようすで靴を脱いで乗る者もいる

コースは全長七百九十四㍍。まず高さ三十四㍍まで巻き上げられた後、最高時速七十八㌔㍍で一気に急降下し、ループコースに突入。この時、先頭車両ほど荷重が大きく、最大五Gとなる。次にきりもみ状回転に入り、車両の中央部では重力がゼロになる。この後さらにループ、スパイラル、回転などが続き、七十五秒でプラットホームに戻る（座席に座ってからの所要時間は九十秒）。

コースには垂直ループ二ヵ所、コークスクリュー部分二ヵ所、スパイラル一ヵ所、アップダウン五ヵ所がある。車両は四人乗り座席が前後に七つ連結されており、定員二十八名。これを二編成で運転している。利用料金は千円。身長百三十㌢以下は利用できない。

「ロト・スピン」＝宙返り回転式で、イタリアのザンペルラ社製。座席部分（四十二席）を先端に取り付けた大きなアームが、中央部を支点として大きく垂直に回転するとともに、座席部分自体も前転と後転を繰り返すというもの。機械の最高部の高さは二十六・三㍍。アームの回転直径十七・八㍍、座席部分の回転直径は四・八㍍で、いずれも一分間に七回回転する。所要時間は二分。利用料金五百円。身長百四十㌢以上という制限がある。

真上で座席が逆さまになった「ロト・スピン」（上）と真横になった座席のようす

回転とともに座席のみ宙返りする「シェイク」。背景に往年の名優などが描かれている

この「ロト・スピン」は、同機の国内総代理店となっている泉陽興業㈱を通じて川鉄商事が導入したもの。以上の二機種は東日本初登場となる。

「シェイク」＝ドイツのシュワルツコフ社製の回転式遊園施設。直径十八㍍のステージ上に、四本のアームの各先端に二人乗りキャビンを取り付けたものが計五ヵ所ある。ステージが水平回転するとともにアームが逆回転し、さらに各キャビンが宙返り回転するもので、日本初登場となる。ステージは一分間に十一回、アームは二十六回回転。ステージは最大七度まで傾斜する。最高部の高さは十一㍍。定員四十名。所要時間九十秒。利用料金四百円。身長百十㌢以下は利用できない。

「ジュークボックス」＝同機も同メーカー製で日本初登場の機種。巨大なジュークボックスをデザインした柱を中心に、大きな六本のアームが延び、その先端に五本の小さなアームに支えられた乗物がある。乗物は計三十台あり、五〇年代のアメリカ車をデザイン。

全体が水平回転（毎分十一回）するとともに、大アームが上下動し、小アームは全体とは逆方向に回転（毎分二十三回）するというもの。作動中はロックンロールが流れ、中央の柱の上部が左右前後に折れ曲がるので、ジュークボックスが首を振って踊っているように見えるのが特徴。

最高部の高さ七㍍。大アームの回転直径十四㍍。小アームは四㍍で最大傾斜角度三十四度。定員九十人。所要時間九十秒。利用料金は四百円で、百㌢以上という身長制限がある。

「ウェーブスインガー」＝ドイツのジーラー社製。定員四十八名の空中回転ブランコ。回転直径は十八㍍で、一分間に十一回回転。支柱が最大十五度、ブランコは最大五十三度まで傾斜する。最高部の高さ十一㍍。所要時間は九十秒。利用料金三百円。身長百十㌢以下は利用できない。

遊園施設は以上の五機種で、もう一つカーニバル機を設置した建物「アメリカン・ゲームプラザ」が新設された。フロア面積は八百五十平方㍍で、五〇年代のアメリカ車（実車）や古典的ジュークボックス（レプリカ）なども設置され、雰囲気を盛り上げている。

カーニバル機は十一種類、計十六台が設置されている。ロープを投げて牛の角に掛ける「ローハイド」、ギタリストが持つギターのサウンドホールにテープを投げ入れる「ホール・イン・ワン」、ボール転がしの「ボーラーローラー」、バスケットボール投げ「フープショット」などがある。ゲーム料金は百―二百円。なおカーニバル機以外のゲーム機は、既存ゾーンの「ゲームプラザ」に設置されている。

ジュークボックスの造形とアメリカ車が踊るように動く「ジュークボックス」のようす

記者発表会にて（左から）ケーシーアミューズメントの高堆良三所長、御殿場ファミリーランドの原孝一支配人、小田急の三上宏和課長

空中回転ブランコ「ウェーブスインガー」

カーニバルゲーム場「アメリカン・ゲームハウス」にて。50年代のアメリカ車の実車やジュークボックスのレプリカ、雑誌の写真パネルなども設置

痛快！ボール割りアクション！
PANG! PANG! PANG! Split the balloons.
PANG! 3
怪盗たちの華麗な午後
MITCHELL CORP.
TEL：03(3220)2647　FAX：03(3220)2607
MITCHELL CORP. 1995

ぞくぞく登場！ネオジオ最新作。

SHOOTING
パルスター（仮称）
シューティング
©AICOM

BATTLE
ワールドヒーローズパーフェクト
格闘アクション
©SNK/ADK 1995

ACTION

ステークスウィナー
アクション
©SAURUS

SHOOTING
ソニックウィングス3
シューティング
©VIDEO SYSTEM

BATTLE
超人学園ゴウカイザー
格闘アクション
©TECHNOS JAPAN CORP.

SPORTS
ワールドツアーゴルフ（仮称）
スポーツ
©NAZCA

高インカム・高収益のネオジオに新作ソフトが続々登場！
対戦格闘からシューティング、スポーツなど、
様々なジャンルのニュータイトルがズラリ勢揃い。
充実のラインナップに、乞うご期待!!

他にも登場予定の新作ソフトがいっぱい！

タイトル	ジャンル	タイトル	ジャンル
キング・オブ・アスリート（仮称）	アクション	超神拳（仮称）	格闘アクション
格闘バレー（仮称）	スポーツ	オールスターバレー（仮称）	スポーツ
メタルスラッグ（仮称）	シューティング	対戦型格闘ゲーム（仮称）	格闘アクション
超鉄ブリキンガー（仮称）	シューティング	NEOアクションゲーム（仮称）	アクション
Q　P	パズル	バラエティー将棋（仮称）	将棋
神竜戦記	格闘アクション	ラストオデッセイ（仮称）	ピンボール

※掲載されたソフトの内容や発売ラインナップは、予告なく変更される場合があります。あらかじめご了承ください。
※画面はすべて開発中のものです。

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」™

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店（販売） 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

これは便利！JAMMA筐体でネオジオゲームが大活躍します！

現在ご使用中のJAMMA仕様筐体に通常のシステム基板同様「MV-1FZ」をセットするだけで、最新ネオジオゲームをすべてお使いいただけるようになります。今後も続々登場する話題の高収益ソフトを「MV-1FZ」でぜひご活用ください。

JAMMA仕様筐体専用
ネオジオ・システム基板
MV-1FZ
OP価格
48,000円

●ネオジオソフト1本搭載可能。
●外形寸法(mm)：幅250×奥行190×高さ86
●推奨電源：DC+5V(7A)、DC+12V(1A)

新たな定番！SNKオリジナル・ゲームマシン!!

人気のネオジオ4本用筐体。
NEO29
●29インチCRTカラーモニター搭載
●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：120W●本体重量：108kg
●外形寸法(mm)：幅715×奥行958×全高1,440

大好評！JAMMA仕様筐体。
NEO CANDY29
●29インチCRTカラーモニター搭載
●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：120W●本体重量：108kg
●外形寸法(mm)：幅715×奥行958×全高1,560

NEO25
ネオジオ4本用筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力：120W●本体重量：89kg●外形寸法(mm)：幅630×奥行850×全高1,368

NEO19
ネオジオ4本用筐体
●19インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力：100W●本体重量：60kg●外形寸法(mm)：幅520×奥行646×全高1,340※キャスター付きアップライト台(オプション)取り付け時は、全高1,490mm

NEO CANDY25
JAMMA仕様筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力：120W●本体重量：89kg●外形寸法(mm)：幅630×奥行850×全高1,488

ネオジオゲームもJAMMAゲームも鮮明な大画面で！

NEO50
●50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準装備／JAMMA基板搭載可能●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力：200W●総重量：300kg●外形寸法(mm)：幅1,146×奥行2,200～3,200(調節可能)×全高1,900　※本機は電気用品取締法対象外品です。

オシャレな新型カプセル機。

CANDY CAPSULE
●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：110W●本体重量：89kg
●外形寸法(mm)：幅680×奥行970×全高815

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国タイムワーナー社

遊園地部門51%手離す

投資家グループとの共同経営をめざす

米国娯楽出版大手のタイムワーナー社（本社ニューヨーク、ジェラルド・レビン会長兼CEO）は四月十七日、遊園地部門のシックスフラッグス・エンタテイメント社（本社テキサス州ダラス、ロバート・ピッツマン会長兼CEO）の株式の五一%を、投資家グループのボストン・ベンチャーズに約十億ドルで売却すると発表した。

タイムワーナー社はなお四九%の大株主として、ボストン・ベンチャーズと共同で経営に当たる。十億ドルの内わけは現金二億ドルと、借入金の肩代わり分八億ドル。タイムワーナー社は九十億ドル以上の長期借入金を抱えており、今年二月にこれら借入金を削減する方針を明らかにしていた。このためシックスフラッグス社五一%売却は、親会社の借入金を減らし財務体質を強化するとともに、映画出版など中核事業を強めるため行なわれたと見られている。

Six Flags Theme Parks

タイムワーナー社は九〇年五月にシックスフラッグス社の株式の一九・五%を取得した後、九一年十二月に五〇%へと買い進めて子会社にし、さらに九三年九月、一〇〇%子会社にした。シックスフラッグス社は全米七カ所の有名なテーマパークを擁する大手で、全米の八五%の家族がそのテーマパークを毎年訪れているとされるほど。

九四年度の総入場者数は二千二百万人、総売上高は六億ドルで、経常利益は一億三千五百万ドル。しかし九一―九三年にかけてタイムワーナー社は買収のため、一億二千万ドルと借入金肩代わり五億五千万ドルを投資、その後も二億五千万ないし三億ドルを投資してきた。遊園地経営は魅力的だが多額の長期投資を覚悟しなければならないことを同社は痛感した。

シックスフラッグス社がタイムワーナー社の子会社になって以来、同社のテーマパークではタイムワーナーのキャラクターを生かしたアトラクションがずいぶん導入され人気を博してきている。「バットマン」や、バグズバニーなど「ルーニーチューン」のキャラクターが、遊園施設やアトラクションなどで使われてきたわけである。これらは今回の資本異動によりなんら変化はない。

シックスフラッグス社は、こうした資本異動後の四月下旬、今度はテキサス州アーリントンにあるウォーターパーク「ウエットンワイルド」を買収した。オーランドとラスベガスにある「ウェットンワイルド」は関係ない、とされている。

AAMA賞

多いWMS社製

セガ社CG、ネオジオも

米国ACME95開催に伴い三月二十四日の夜、リノヒルトンでAAMCF（AAMA付属のチャリティ基金）主催の夕食会が開かれ、AAMY賞の発表があり、年間優秀メーカーにバレー社、同じくディストリビューターにアメリカン・ベンディング・セールス社が選ばれ表彰された。

製品についてのAAMA賞は上から順にダイアモンド賞、プラチナ賞、金賞、銀賞の四段階あり、九〇年以来部門別に実施している。

TVゲーム部門でのダイヤモンド賞はミッドウェー社「モータルコンバットII」、「クルージンUSA」、「キラーインスティンクト」、セガ社「デイトナUSA」ツイン、そしてSNK「ネオジオ」システムに決まった。プラチナ賞はミッドウェー社「NBAジャム・トーナメントエディション」だけ。

金賞はミッドウェー社「レボリューションX」、カプコン「ダークストーカー」（ヴァンパイア）、セイブ/ファブテック「雷電II」。銀賞はカプコン「スーパーストII・ターボ」（スーパーストII・エックス）、「エイリアンVSプレデター」、「ダンジョンズ&ドラゴンズ」となった。

フリッパー部門でのダイヤモンド賞はウィリアムズ社「スタートレック・ネクスト・ゼネレーション」、プラチナ賞は同じく「ロードショー」、「デモリションマン」、ミッドウェー社「ワールドカップ・サッカー」となり、金賞三点を含めすべてウィリアムズ/ミッドウェー社がさらった。

リデムプション部門ではレーザートロン社「アフターショック」が金賞となったのにとどまった。

ミッドウェーピン

8種類の仕掛け

「シアター・オブ・マジック」

米国ミッドウェー・マニュファクチュアリング社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）から、〝バリー〟ブランドの新作フリッパー「シアター・オブ・マジック」の出荷が開始された。

これは怪しげなマジシャンの世界にプレイヤーを誘う、というフリッパーで仕掛けがたっぷりあるのが特徴。まずはマグネットの力でボールの動きをそらしたり、ボールを浮き上げたりする〝スプリング・リング〟が左側中央にある。また左上にはカゴ状の〝マジシャンズ・トランク〟があるが、これはボールをつかんで別のコースへ運ぶもの。このほかミラーを使ったマジック仕掛けを含め、計八種の仕掛けが用意されている。

Midway's "Theatre of Magic"

米国2団体主催 香港のAAE95

出展60社以上

香港で開かれるAAE95は今年二回目。主催のAAMAに今年はIAAPAが加わるが、日本のTVゲーム機メーカーの出展はなく、わずかにトーゴ、K&Uのみの予定。新作発表はないもよう。

訂正

第493号本欄の米国アクレイム社の記事中、マーベル社のコミック「ファンタスティックアワー」とあるのは「ファンタスティックフォー」の誤りでした。

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

5月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	キラー・インスティンクト（ミッドウェー）	8.97
2	バーチャコップ（セガ社）	8.70
3	テッケン〔鉄拳〕（ナムコ）	8.68
4	バーチャファイター 2（セガ社）	8.68
5	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	8.25
6	メガタッチ III（メリット）	8.00
7	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	7.80
8	メガタッチ II（メリット）	7.66
9	リーサルエンフォーサーズ II・ガンファイターズ〔ザ・ウェスタン〕（コナミ）	7.38
10	レボリューションX（ミッドウェー）	7.37

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	デイトナUSA（セガ社）	9.59
2	クルージンUSA（ミッドウェー）	9.30
3	ティーメック（TWI／アタリゲームズ）	8.20
4	エアコンバット（ナムコ）	8.20
5	スズカエイトアワーズ 2（ナムコ）	7.85
6	スタジアムクロス（セガ社）	7.71
7	リッジレーサー（ナムコ）	7.67
8	サイバースレッド（ナムコ）	7.58
9	バーチャレーシング（セガ社）	7.48
10	アウトランナーズ（セガ社）	7.37

ベスト・ニューゲーム

エースドライバー（ナムコ）

©1995 Replay Magazine《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	モータルコンバット 3（ミッドウェー）	9.00
2	エックスメン（カプコン）	8.63
3	ライデン DX〔雷電 DX〕（セイブ／ファブテック）	8.17
4	ギャルズパニック 2（カネコ）	7.71
5	グレート1000マイルラリー（カネコ）	7.60
6	バッキーオヘア（コナミ）	7.43
7	サムライショーダウン II〔真サムライスピリッツ〕（SNKネオジオ）	7.39
8	バスタ・ムーブ〔バブルボブル〕（タイトー／SNKネオジオ）	7.28
9	ライデン II〔雷電 II〕（セイブ／ファブテック）	7.21
10	ストリートスラム〔ダンクドリーム〕（データイースト／SNKネオジオ）	6.67
11	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	6.64
12	エアロファイターズ 2〔ソニックウイングス2〕（ビデオシステム／SNKネオジオ）	6.59
13	ネック&ネック（ブンドラ）	6.38
14	ギャルズパニック（カネコ）	6.36
15	ウィンドジャマー〔フライング・パワー・ディスク〕（データイースト／SNKネオジオ）	6.32
16	ダンジョンズ&ドラゴンズ（カプコン）	6.27
17	キング・オブ・ファイターズ'94（SNKネオジオ）	6.22
18	スーパーサイドキックス 2〔得点王2〕（SNKネオジオ）	6.19
19	バイオレントストーム（コナミ）	6.17
20	ワールドラリー（ガエルコ／アタリゲームズ）	6.16

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	シアターオブマジック（ミッドウェー）	9.71
2	スタートレック（ウィリアムズ）	8.34
3	ロードショー（ウィリアムズ）	8.14
4	シャックアタック（プリミア）	8.00
5	ザ・シャドー（ミッドウェー）	8.00
6	スターゲイト（プリミア）	8.00
7	アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.55
8	ダーティーハリー（ウィリアムズ）	7.50
9	ワールドカップサッカー（ミッドウェー）	7.42
10	フレディ・ナイトメア（プリミア）	7.39

International Trade Show

Show	Date
TiLE'95 (Maastricht, Netherland)	Jun. 13-15
TAM 95 (Taipei, Taiwan)	Jun. 24-27
China AM'95 (Shanghai, China)	Jul. 7-11
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul. 19-20
Salex'95 (San Paulo, Brazil)	Aug. 24-26
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 13-15
Leisuer Expo (Prague, Czech)	Sep. 15-17
AMOA Expo'95 (New Orleans, U.S.A.)	Sep. 21-23
LIW'95 (Birmingham, U.K.)	Sep. 26-28
Amusexpo'95 (Paris, France)	Oct. 5-7
Fun Expo (Orlando, U.S.A.)	Oct. 7-10
AL Preview (London, U.K.)	Oct. 11-12
ENADA'95 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
Gaming Expo'95 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 16-18
AGB Greece (Athens, Greece)	Oct. 20-22
AMOAQ'95 (Gold Coast, Australia)	Oct. 26-27
VAN Expo (Amsterdam, Netherland)	Nov. 1-3
Gamex'95 (Johannesburg, South Africa)	Nov. 6-8
IAAPA'95 (New Orleans, U.S.A.)	Nov. 15-18
EELEX (Moscow, Russia)	Dec. 10-12

BANPRESTO
大人気!「スラムダンク」の魅力をそのまま再現!!
From TV animation SLAM DUNK
©井上雄彦/集英社・テレビ朝日・電通・東映動画
©BANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN
SUPER SLAMS
スーパースラムズ
P.C.B. 近日発売!!
Run! Jump! and Dunk!
The new "Slam Dunk" video game!!
業務用ビデオゲーム基板
(仕様)8方向レバー3ボタン、Wコンパネ、横画面
2人協力プレイ、コンティニュー、途中参加可能／
(上記はすべて標準設定です。) ※商品改良のため、仕様は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。
発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区雷門2-16-9 〒111
PHONE:03-3847-5165

話題のマシン

彩京のＴＶシューティング第３弾

実在戦闘機６種

ジャレコから「ストライカーズ1945」基板

㈱彩京（本社京都、藤本光三社長）製ＴＶシューティングゲーム「ストライカーズ１９４５」が、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から六月中旬発売となる。

これは彩京の「戦国エース」「ガンバード」に続く縦スクロールシューティングシリーズ第三弾で、前二作より大幅にパワーアップされたもの。

舞台設定は第二次大戦終結の四五年夏、謎の国際組織〝ＣＡＮＹ〟が各国軍上層部を掌握、世界侵略を企てているのに対し、連合軍司令部が特殊部隊〝ストライカーズ〟を結成、再び世界大戦が始まるというもの。

実在した戦闘機、ムスタングや零戦、メッサーシュミットなど武器装備が異なる六種類から自機を選択、八方向レバーと二つ（ショットとボム）のボタンを操作する。自機は四段階までパワーアップし、一段階ごとに護衛機が一機装備されていき、ため撃ちで護衛機とのフォーメーション攻撃（戦闘機により配置が異なる）ができるのが特徴。

八ステージ構成で、前半四ステージ（日、独、米、ソ連）の順序はランダム。ステージ間で次の攻撃目標のデモ画面がある。ゲームは持ち機数制。

基板販売で価格未定。

ストライカーズ1945

3種モードでステージ多彩

風船割り3作目

ミッチェルの「パン３」基板

㈱ミッチェル（本社東京、尾崎ロイ社長）からＴＶアクションシューティングゲーム「パン３」が、六月七日発売となる。

これは同社のＴＶ風船割りゲーム「ポンピングワールド」「スーパーパン」に続く〝パン〟シリーズの三作目となるもの。

固定画面で、キャラクターを四方向レバーで移動させ、ショットボタンで画面内の風船をどんどん割っていくという基本的なゲーム内容は従来と同じだが、キャラクターが新しくなり、ゲームモードを三種類から選択できるようになった。

キャラクター（三十二メガ）はＣＧふうの立体感あるグラフィックで表示。四人から選択でき、それぞれ異なる種類のワイヤーを発射する。

パン　3

モードは「ビギナー」十ステージ、世界の名画を背景にした「ノーマル」五十ステージ、無数に出てくる風船をひたすら割っていく「パニック」モードがある。うちノーマルは全ステージをクリアすると、続けてまったく異なる隠しステージの「ゲキムズモード」十ステージへと移る。

はしごを使い階層状画面を移動し邪魔者を避けながら、制限時間内に画面上の風船を全部割るとクリア（パニックモードはタイマーのみ）、風船が残るとライフが一つ減る。基板販売のみでＯＰ価格十二万八千円。

セガ・ピンボール社2作目

海難救助テーマ

データから「ベイウォッチ」

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から、米国セガ・ピンボール社製フリッパー第二弾「ベイウォッチ」が六月中旬発売となる。

これは海難救助チーム〝ベイウォッチ〟の活躍をテーマにした米国の同名ＴＶ番組をもとにしたもので、日本でもＮＨＫ衛星放送で今年三月まで放映されていた。

プレイフィールドには海水浴場の監視小屋（ボールが転がり上がる）やサメの背びれをデザインしたミニフリッパー、海辺のバーの雰囲気がある赤いバンパー類などが設けられ、全体に夏のムードを出したデザインになっている。

大型ドットマトリクス画面には同番組の一シーンやミニゲームのアニメ画面のほか、オペレーター用の絵表示テストモードも表示。マルチボールやジャックポットなどフィーチャーも多彩。ＯＰ価格五十七万八千円。

ベイウォッチ

人形操作のエレメカゲーム

対戦ボクシング

コナミ「最強戦士ビヨヨン」

エレメカ対戦ボクシングゲーム機「最強戦士ビヨヨン」が、コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から六月二十日発売となる。

これは二本のレバーでボクサー人形を操作し、向かい合う相手ボクサーにパンチを浴びせるゲーム。左右のレバーの各先端に赤いボタンがあり、右（左）を押すと人形が右（左）手を伸ばしてパンチを出す。またレバーを倒した方向へ人形が傾いてスイングし、相手パンチをよけたりする。

相手の鼻と左右のほおの三ヵ所にあるボタンに当てると、相手のライフゲージ（後頭部に表示）が減っていき、ゼロになるとノックアウトで目を回して頭が後方へ傾くという演出がある。ゲームは三ラウンド制。実況アナウンスも流れる。幅約九〇㌢、奥行一六一㌢、高さ一八九㌢。ＯＰ価格七十八万円。

最強戦士ビヨヨン

Used P.C. Boards!
for the video game machines

We can supply all of them from the old type to the latest in the Best Quality for the Best Price.

CALL US!
KANAYA TRADING CORP.
TLX: 5233481 KANAYA-J
FAX: 06-395-0243
TEL: 06-395-0272

28-10, 2-chome, Higashi mikuni, Yodogawa-ku, Osaka, 532, Japan

中古基板
売ります
買います
KANAYA
カナヤ商会
〒532 大阪市淀川区東三国2丁目28—10

SANWA'S PARTS

新発売

リードスイッチ付押ボタン　"はめ込み"タイプ(OBSF-30RG)
"ネジ"タイプ　(OBSN-30RG)

今までのゲーム用押ボタンは、寿命が50～１００万回（３ヶ月位）でしたが、当社の"ＲＧ"シリーズは、３００万回以上の長寿命（１年位）！！！
（ケースも頑丈になりデザインも一新しました）
簡単に言ってしまうと、"ＲＧ"シリーズが１個壊れる間に、今までのスイッチは５～１０個壊れるということです。ボタン１個壊れてゲームを止めている間の"損"、メンテナンスに要する費用等を考えれば、"ＲＧ"シリーズは"得"と言えます。

今までのスイッチ			新しいスイッチ		
ＤＣ12Ｖ	100mA	50万回以上	ＣＤ12Ｖ	5mA	300万回以上
ＤＣ5Ｖ	10mA	100万回以上	ＤＣ5Ｖ	10mA	500万回以上

SANWA DENSHI CO.,LTD
〒173 東京都板橋区幸町20番15号　ＴＥＬ：03-3959-6611　ＦＡＸ：03-3955-9208
振込銀行：住友銀行大塚支店(普)173617
20-15 SAIWAI-CHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN
TEL：03-3554-2261　FAX：03-3554-2232　TELEX：STRAD J25633
BANK：SUMITOMO BANK OHTSUKA-BRANCH A/C No.173617

話題のマシン

縦スクロールシューティングゲーム

連続撃破で加点

アトラスから「首領蜂」基板

ＴＶシューティングゲーム「首領蜂」（ドンパチ）が、㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）から五月十八日発売となった。

これは縦スクロール画面の空中戦で五ステージ構成、五周でエンドとなるもの。八方向レバーと二つ（ショットとボンバー）のボタンを操作。

自機は三つのタイプから選択。それぞれ異なるオプション機が標準装備されており、ボタンの押し方でショットとレーザーの使い分けができ、ボンバーもその都度変化する。またアイテムによりショットの五段階までのパワーアップ、ボンバーの持ち数の増加、ボーナス得点の加算などが可能となる。得点は、敵を連続して撃破すると累積加算され大量点が得られる。

オプション攻撃は戦闘機により回転、扇状、斜めの発射を行ない、撃破すると派手な爆発シーンもある。ゲームは持ち機数制。なお同ゲームは旧東亜プランの開発スタッフが開発したもの。基板販売のみでＯＰ価格十五万八千円。

首領蜂

富貴商会初のオリジナルＴＶ

宝を集め姫救う

「ススメ!!マイルスマイル」基板

富貴商会（本社京都、高橋靖和社長）初のオリジナルＴＶゲーム「ススメ!!マイルスマイル」が、同機の販売代理店となった㈱ジャレコ、㈱ユウビスから六月十二日発売となる。

これは迷路状の固定画面で、通路上の宝物をどんどん集めていくといういわゆるドットイートタイプのゲーム。魔王が支配する迷宮を封印していき、最後に〝エイリア姫〟を救い出すという設定で、九ワールド、四十九ステージ構成になっている。

四方向レバーと一つのボタンを使うが、レバー操作だけでキャラクターが宝を取ることができ、ボタンはモンスターの攻撃を素早くかわしたり、外周の安全通路に入る時にのみ使うので、だれにでも簡単にプレイできる。

途中で無敵になったり、敵を全滅させるなど七種類のアイテムも出現。タイマー内に宝を全部集めるとステージクリア。敵につかまると一人アウト。タイマーと持ち人数制を併用。なおデモ画面の文字表示を四ヵ国語に、音声を英語に切り替える機能も搭載。基板販売でＯＰ価格十三万八千円。

ススメ!!マイルスマイル

「サイバーサイクルズ」の

「ＳＤ」タイプも

ナムコから29インチ画面で

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からＣＧバイクレーシングゲーム機「サイバーサイクルズ」の「ＳＤタイプ」が、六月十三日発売となる。

これはＣＧ基板「スーパーシステム22」を使ったもので、ゲーム内容は「ＤＸ」（本紙第495号本欄参照）と同じ。

座席部分も同じだが、画面は二十九ｲﾝﾁブラウン管を使用。幅約二〇一㌢、奥行一九七㌢、高さ二二〇㌢。価格二百二十五万円。ＤＸは四百二十万円に設定された。なおＳＤキャビネットの装飾などを除いてシンプルにした「ＳＤ―Ｂ」タイプが価格百九十五万円で七月発売の予定。

サイバーサイクルズ（ＳＤ）

ミニ定置回転式

バンプレスト「アンパンマン」

コンパクトな定置型乗物機「いけいけシリーズ・アンパンマン」が、㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から三月以降発売となっている。

一人用で、ハンドル操作により乗物部分が左右へ回転し、ボタンでキャラクターの音声や擬音などが出る。

同シリーズ四作目でサイズは従来機とほぼ同じ。四十ﾐﾘ景品カプセルが終了後払い出される。ＯＰ価格二十九万八千円。

いけいけシリーズ・アンパンマン

恐竜をデザイン

タスコのファファ「ガメラ」

タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から、同社エアーアクション遊具〝ＦＵＡ　ＦＵＡ〟シリーズの新作「ガメラ」が五月上旬発売となった。

これは大映の劇場映画の同名恐竜をモデルにデザインしたもので、ライトグリーンを基調に口の中が赤、歯や爪は銀色などの配色になっている。

定員は二十人で、「ガメラ」の内部に入り跳んだりはねたりして遊ぶ。大きさは幅六・五㍍、奥行五・三㍍、高さ七㍍。定価三百四十万円。

なお「バスケットスタジアムＷＰ」（前号本欄掲載）は、標準小売価格百五万円の誤りでした。

ガメラ

中古ゲーム機の売買ならタイガー商事におまかせ下さい。
中古大型機買います
より高く買います。
最新中古大型機売ります
より安く売ります。
株式会社タイガー商事
大阪市鶴見区今津中1-7-12
TEL. 06(962)9425㈹
FAX. 06(962)4556
●振込先　近畿銀行放出支店　普通 279271　㈱タイガー商事
倉庫　大阪市鶴見区中茶屋2丁目1番10号　TEL. 06(913)8615

SCHOOL BUS 4人乗り
電磁誘導車シリーズ
●自動運転
●クラクション付き
●音声付き
●ライト、ウィンカー点灯
●最小回転半径 1,500%
全長1,800㎜×幅1,080㎜×高さ1,500㎜
●電磁誘導線のレイアウトは自由です。●登坂(最大７度)走行もできます。●ボディーは貴社の希望キャラクターでの製作も可能です。
ASAHI AMUSEMENT MACHINE　進歩はいつも朝日から………
ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
朝日エンジニアリング株式会社
大阪営業本部
〒599-03　大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2
TEL.0724-94-0783　FAX.0724-94-2195

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.247

矢飛圓方

世紀末閑話（II）

困りはてていた鎌先の本を山川が買うことに話が決った途端、その場が明るい雰囲気へと一転してしまう。

隣りのホテルの池の水への照り返しが、喫茶店の天井や鎌先の顔に反映して、鎌先は眩しそうに目を細めている。いっそう喜ばしそうな表情でほっとする。

「だけど玉英堂は厳しかったね」

「覚悟してきたのとは桁違いだったからさ」

「震災後神戸では本なんてみな一山なんぼのものになってしまっていたし、最後には引き取るから引き取り料を出せと言われるぐらいのところまでいってたしさ」

「朝日新聞の記者が営々と年月を費して蒐めた本が、全部で二千円で古本屋にいったことを嘆いている記事があったね」

「ぼくがショックをうけて、やはりこうでなくっちゃとファイトが出たのは毎日新聞の記者で骨董品を蒐集していた人の記事。地震で古伊萬里などすべて毀れてしまったけど、これからもそれにめげずに骨董品を追っかけてゆきたいというの。ぼくには出来ないことだと思ったのが第一印象だ。もう本はいい、本だけではなくて陶器も家具も、最低限必要な機能さえ果せばそれでいい、要らない附加価値を追求するのは空しいことだと撃ちのめされているところだったからさ。だけどその記事を見た後では、やはりこうでなくては駄目かもしれないと教えられたね」

「世紀末世紀末というけれど、百年前の世紀末と較べればスケールはぐっと小さくなってしまい、日本の場合にはだらだらと曖昧な状態のままに次の世紀へ移行してゆくとおもってたけど、今年にはいってから、不穏な出来事が続発しているね。大地震にはじまってさ」

「実は地震は年末にもおきたし、大地震の後では北陸でもおきている。かなりの被害をだして、現地ではそれぞれに大変なのだけど、何分にも規模が違うからね」

「続いてサリン事件」

「これも去年の松本の事件があるけど、あの時サリンを深く追っかけなかったのにはどんな理由があったのだろうか。ぼくたちには分らないね」

「地下鉄のサリン事件後オウム教への大捜索がはじめられる。しかしあれもね、坂本弁護士一家の事件の時に、どうしてあれがオウム教と関係があるのかないのか決りと結論を出せるところまでゆかなかったのかね」

「小さな芽のうちに摘んでしまっておかなくてはね」

「もちろん信仰の自由は保障されるべきものだけど、宗教が政治に絡んできたり、宗教団体に強制的に拉致されたりということになればこれはもう別の問題になってしまうよ」

「宗教は信仰するのも信仰しないのも自由であるというのが大前提なんだから。拉致なんてそれこそ埒外の問題だ。宗教法人は税制であれだけ優遇されている。その資金で他の事業や政治団体まがいのことは厳に出来ないようにしておかなければ、信仰の自由が逆に冒されてゆくようなことにもなりかねないな」

「法制上では現にそうなっているのだがな」

「実際にはどうかな」

「大地震とサリン事件、オウム教と並行するようにして円高があっという間にすすんでしまったね。百円をきる、きらないと言ってたのが一挙に八十円をきる、きらないになってきたからね」

「某大臣の亀井がたまらずに発言していたが、実状はそうであったとしても、オウムの大臣ではなくて政府の大臣であるのならば解決策がなければならないよ」

「国際収支の黒字を解消するための策としては去年本欄に述べたことにつきるね。本当に国民の生活を豊かにする社会資本の形成に、政府も民間も一致して総力をあげて投資する。まず住の問題。国民すべてが安い家賃でゆったり暮らせる住環境を確保出来るようにする。

ついでといったらなんだが、首都の場所についても再考の余地はあるね。東京は観光地にしてもいいんだよ、京都の例があるしさ。住のプランについてはこれも本欄で震災後の都市計画が出ていたが、住民のプランを基本にしてそれを積み重ねてゆく方法をとる。日本全国でそういうプランについて住民の話しあいがもたれるようになれば日本全国が明るい雰囲気で包まれ、世紀末も明るくなるよ。こういう社会資本は子孫にも継承されるものだから、黒字解消どころか外債を建てて赤字を残してもいいんだよ。百年前に日露戦争当時、戦費調達のために国家予算の数倍の外債を建て、一応戦争には勝ったけど外債を返すために、その後貧しい国民が徳川治政下におけるよりも、もっともっと過酷な耐乏生活を強いられるようになったのとは話が違うのだから。それと決済はすべて円建てで行うようにすること。ドルで決済してる限り、アメリカは恥も外聞もなく、赤字部分に見合うだけのドルを印刷してくるよ。まさに狐か狸が木の葉を紙幣に化けさせるのと同じことをやってるのさ」

「政治の情況も世紀末だね。所謂社会主義体制の崩壊。ロシアなどはいつも内戦状態が続いている。箍が外れっ放しのままで新しい箍がいつまでも出来てこない」

「日本でもいちばん責任を問われるのは社会党なんだろう」

「市民運動が起きてもそれを国会の問題として上程出来る政党が事実上失われてしまった」

「一般市民の感じとしては革新的な都政や府政から社会党が降り、反共を鮮明にして自民党と手を組むようになってからは、自民党以外の政党は解散してくれた方がいい。各政党のリーダーたちがいるために彼らが我欲に走ったり、組織を維持するために却って市民運動を抑圧したり、選挙の際には労働者に敵へ投票するように強制してくるという変な情況に陥ってしまっている。自民党と反自民党グループという分り易い図式を一般市民は期待していたのに、自民党が割れて、結果としては共産党を除いてはどっちに転んでも国民に不自由を強いるという図式が出来上る。そういう図式で抑圧されている人々が風穴を求めて投票した結果が、無党派という都政、府政に表現されている。無党派層の人たちは実際には、保守派でない反保守派というグループによる大政党を形成することを夢みているのに違いないよ」

JUNE 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　２（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	9.22
2	2	パズルボブル（タイトー／ＳＮＫネオジオ） Puzzle Bobble [Bust-A-Move] (Taito/SNK)	7.04
3	4	ファイナルロマンス　２（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	6.53
4	5	鉄拳（ナムコ） Tekken (Namco)	6.45
5	3	ヴァンパイア・ハンター（カプコン） Night Warriors (Capcom)	6.38
6	―	麻雀同級生（メイクソフトウェア／メディア商事） Mahjong Classmate* (Make Software)	5.92
7	―	熱答クイズチャンピオン（中日本リース） Quiz Netto Champion* (Nakanihon Wreath)	5.89
8	9	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	5.72
9	―	アウトフォクシーズ（ナムコ） The Outfoxies (Namco)	5.67
10	11	ばくばくアニマル（セガ社） Baku Baku Animal (Sega)	5.65
11	12	ウルトラ警備隊（バンプレスト） Ultra X Weapons (Banpresto)	5.57
12	10	餓狼伝説　３（ＳＮＫネオジオ） Fatal Fury 3 (SNK)	5.56
13	8	サッカー・スーパースターズ（コナミ） Soccer Superstars (Konami)	5.54
14	6	ツインビーヤッホー（コナミ） Magical Twinbee (Konami)	5.50
15	17	エレベーターアクション・リターンズ（タイトー） Elevator Action Returns (Taito)	5.41
16	14	スーパーリアル麻雀　ＰⅤ（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅤ* (Seta／Visco)	5.35
17	21	得点王　３（ＳＮＫネオジオ） Super Sidekicks 3 (SNK)	5.30
18	7	風雲黙示録（ＳＮＫネオジオ） Savage Reign (SNK)	5.23
19	24	スーパーストリートファイターⅡ・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	5.22
20	23	雷電　DX（セイブ／日本システム） Raiden DX (Seibu)	5.20
21	13	サイバーボッツ（カプコン） Ciberbots (Capcom)	5.18
22	22	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.08
23	19	クイズ殿様の野望２・全国版（カプコン） Quiz Tonosama No Yabo 2* (Capcom)	5.06
24	25	上海　Ⅲ（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	5.00
25	26	雷電　Ⅱ（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	4.92

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、９：すばらしい人気と売上げ、８：大変いい人気と売上げ、７：いい人気と売上げ、６：まあいい人気と売上げ、５：平均的なもの、４：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　２（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	8.80
2	2	セガラリー・チャンピオンシップ（２P）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	8.41
3	3	セガラリー・チャンピオンシップ（DX）（セガ社） Sega Rally Championship (DX) (Sega)	8.33
4	5	エースドライバー（DX/SD）（ナムコ） Ace Driver (DX/SD) (Namco)	7.64
5	4	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	7.44
6	6	リッジレーサー　２（ツイン）（ナムコ） Ridge Racer 2 (Twin) (Namco)	7.38
7	―	エアーコンバット22（ナムコ） Air Combat 22 (Namco)	7.33
8	7	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	7.21
9	8	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	7.00
10	11	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	6.83
11	12	デイトナＵＳＡ（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	6.67
12	9	クイズドレミファグランプリ（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix* (Konami)	6.18
13	10	リッジレーサー　２（SD／DX）（ナムコ） Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)	6.09
14	13	ファイナルラップ　R（SD）（ナムコ） Final Lap R (SD) (Namco)	5.38
15	14	ウイングウォー（ツイン）（セガ社） Wing War (Twin) (Sega)	4.55

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	フリントストーンズ（ウィリアムズ／タイトー） Flintstones (Williams／Taito)	5.33
2	3	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	4.45
3	5	ワールドチャレンジサッカー（プリミア／サミー） World Challenge Soccer (Premier/Sammy)	4.40
4	8	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト） Tales from the Crypt (Data East)	4.33
5	9	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.30

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	8.83
2	2	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.33
3	3	ワールドＰＫサッカー（ジャレコ） World PK Soccer (Jaleco)	4.86
4	4	スターライトフォーチュン（セガ社） Starlight Fortune (Sega)	4.63
5	5	Ｘ―ＤＡＹ（ナムコ） X-Day (Namco)	4.38

堂々新登場！
VIPER PHASE 1
バイパーフェイズワン
SPIシステム第1弾
ザ・リアルシューティング!!
爽快感溢れる白熱シューティング誕生！
▶さらにリアルなグラフィック！
▶2人同時プレイ・途中参加可能！
画面写真は開発中のものです。
SPIシステムとは
CPU性能が約2倍にUP(当社「雷電II」比)！
同時発色数も4倍にパワーアップ(当社「雷電II」比)！
SEN KYU 戦球
SPIシステム第2弾
連鎖解放記念
▶連鎖の先には何がある？
▶目指せ勝ち抜き戦球王!!
▶乱入・対戦バッチリOK!!
画面写真は開発中のものです。
© SEIBU KAIHATSU. INC.,
セイブ開発
SEIBU KAIHATSU INC.
〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1
TEL. 03(3238)9169／FAX. 03(3238)9187

SEGA AMUSEMENT CG WORLD
アミューズメントの次・世界！ SEGA
VIRTUA STRIKER
バーチャストライカー
目を見張るほど駆けまわる、美しいスタジアムをリアルなプレイヤー。スポーツゲームの進化形、NEW 3D-CGサッカーゲーム！
熱い声援を受けて、イレブンが燃える。
決めろ！世界を制するスーパーゴール!!
■すべてを圧倒するリアルで美しいビジュアルを実現。
■サッカープレイヤーのトリッキーなアクションを完全再現。
■世界18ヵ国代表チームの攻守の特徴付けをリアルに再現。
■2002年ワールドカップ日本招致の告知広告ならびに実存する企業の告知広告でバーチャルリアリティー感と話題性アップ。
対戦筐体 バーサスシティ登場！
スーパーメガロ2、ニューアストロシティでも対応！
ノンストップ・アクション・ライド・シューティングの決定版!!
RAIL CHASE 2
レールチェイス2
あの『レールチェイス』がパワーアップして帰ってきた。
MODEL2が可能にした、大迫力ポリゴンCGと3軸モーションシステムで本物のスリルを体験!!
◆リアルタイム・テクスチャーマップド・ポリゴンCGボード(MODEL2)を搭載!!
◆プレイヤーを選ばない柔軟なゲーム性!!
◆分岐選択で様々なコースを楽しめ、リピーターに結び付きます!!
◆思わず息をのむスリルと興奮の連続!!
◆グループ、カップルに強い集客力を発揮する2Pムービングキャビネット!!
AM R&D Dept. #3
キッズ・アミューズ
映画にせまる大迫力!!
ギャオス出現っ！ガメラを守れ!!
決戦！ガメラ VS ギャオス
●ガメラの世界を楽しく体験。
●動き、音、光でアイキャッチ効果抜群。
●プレイヤーに隊長から檄が飛ぶ！
●解かりやすいゲーム内容。
玩具で大ヒットの「イタイワニー」がドキドキのプライズマシンで登場！
ITAI WANI
UFOシリーズのニューフェイス！
UFO PUSHER
狙いのプライズを押して落とす、最新プライズマシン登場！
株式会社 セガ・エンタープライゼス
© SEGA

英文版業界ニュース

Home Video Slump Hurts Fiscal Results

The fiscal results of the four largest amusement business companies were all announced by May 19. Since the Ministry of Finance has obliged all stocklisted companies to observe accounting standards comparable to those in the USA, the fiscal results of almost all the subsidiaries were newly added to the consolidated results for the current term. Given below are the non-consolidated and consolidated results of the four companies for the fiscal year ended March 1995.

	revenue	net income
Nintendo	350,681 (–24.9) 415,679 (–14.4)	56,429 (–13.8) 41,660 (–20.9)
Sega	333,323 (–5.8) 383,579 (–7.9)	14,085 (–39.3) 5,115 (–54.4)
Taito	90,956 (–2.8) 91,619 (–2.7)	1,153 (–59.8) 731 (–70.4)
Namco	76,404 (6.0) 94,474 (7.8)	2,009 (–8.8) 574 (–73.8)

Upper figures show non-consolidated results and lower figures consolidated results in million yen.

From those results, it can be seen that 16-bit home video markets in the US and Europe remained very sluggish, and Nintendo and Sega, who depend largely on these markets, incurred a significant setback as a result of the deteriorating ¥/$ exchange rate. However, Sega, which succeeded in its development of computer graphic (CG) video games, increased its coin-op sales and arcade operation revenue, while Namco continued to enjoy a favorable operation income. On the other hand, Taito, which has still not completed its CG game development experienced a decrease in its operation income for the first time.

Nintendo

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, which withdrew from the coin-op business and became a giant in the home video market, posted ¥350,681 million in revenue, down 24.9% from the preceding term, in the fiscal year ended March 1995. The vast majority of its revenue came from 8-bit and 16-bit home video hardware and software. Although the company's performance remained relatively favorable in Japan, its overall revenue decreased due to the market slump and fierce competition in the USA and Europe.

The overall export ratio dropped by 13.7 points to 37.1%. Nintendo's net income was ¥56,429 million, down 13.8% from the preceding year. This decrease in revenue and profit was the second in a row for the company. Nintendo forecasts ¥350,000 million in revenue and ¥60,000 million in net income for the fiscal year to end March 1996.

The consolidated results including those of 12 subsidiaries (8 in the preceding year) show revenue of ¥415,679 million, down 14.4% from the preceding year, and net income of ¥41,660 million, down 20.9%. The four companies added to the previous list of eight include sales subsidiaries in the UK, Belgium, the Netherlands and Australia.

The overseas revenue including that of subsidiaries was ¥195,020 million, accounting for 46.9% of the total (vs. 52.7% with ¥255,929 million in the preceding year). Nintendo forecasts ¥400,000 million in consolidated revenue and ¥60,000 million in final net income for the fiscal year to end March 1996.

Sega

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, which became the leader in both the coin-op and home video sectors, posted ¥333,323 million in revenue, down 5.8% from the preceding year, in the fiscal year ended March 1995. Its net income was ¥14,085 million, down a large 39.3% from the preceding year.

A breakdown of revenue by sector was as follows: coin-op games accounted for ¥61,399 million, up 17.7% from the preceding year, home videos ¥188,486 million, down 20.1%, arcade operation ¥74,204 million, up 20.2%, others ¥9,232 million, up 116.0%.

A percentage breakdown was as follows: coin-op games 18.4%, home videos 56.6%, arcade operation 22.3%, and others 2.7%, while the corresponding export ratio was 6.1% for coin-op games, 39.3% for home videos, and 2.7% for others, respectively. The export ratio sharply dropped by 16.1 points to 48.1% in the fiscal year. Sega forecasts ¥340,000 million in revenue and ¥14,300 million in net income for the fiscal year to end March 1996.

The consolidated results including those of 31 subsidiaries (15 in the preceding year) showed ¥383,579 million in revenue, down 7.9% from the preceding year, and ¥5,115 million in net income, down a sharp 54.4%. To the conventional 15 companies, such as Sega of America, Sega Enterprises U.S.A. and Sega Europe, were added 12 existing companies such as Deith Leisure and 4 new companies such as Sega Pinball.

A breakdown of revenue by category including that of subsidiaries shows that coin-op games accounted for ¥73,662 million, up 37.9% over the preceding year, home videos ¥235,079 million, down 21.9%, and operation ¥74,836 million, up 20.8%. The overseas revenue was ¥210,000 million, occupying 54.7% of total (vs. 69.6% with ¥289,931 million last year). Sega forecasts ¥385,000 million in consolidated revenue and ¥12,000 million in final net income for the fiscal year to end March 1996.

Taito

Taito Corp., Tokyo, posted ¥90,956 million in revenue, down 2.8% from the preceding year and ¥1,153 million in net income, down 59.8%, for the fiscal year ended March 1995.

A breakdown of revenue shows that operation income from arcade and karaoke accounted for ¥60,675 million, down 2.9% from the same period a year ago, coin-op games ¥14,469 million, down 22.2%, karaoke equipment ¥9,769 million, up 26.4%, home videos ¥5,543 million, up 29.5%, and others ¥498 million, up 6.4%.

A percentage breakdown shows operation income at 66.7%, coin-op games 15.9%, karaoke 10.7%, home videos 6.1%, and others 0.6%, while the corresponding export ratio was 2.4% for coin-op, 0.6% for home videos, respectively. The overall export ratio increased by 0.1 points to 3.2% in the fiscal year.

Taito forecasts ¥91,000 million in revene and ¥1,700 million in net income for the fiscal year to end March 1996.

The consolidated results including those of 3 subsidiaries (2 in the preceding year) show ¥91,619 million in revenue, down 2.7%, and ¥731 million in net income, down a sizable 70.4%. Taito Art was newly included in the consolidated figures, in addition to Taito America and Taito Europe.

A breakdown of revenue by category including that of subsidiaries shows that location operation accounted for ¥60,675 million, down 2.9%, sales ¥30,068 million, down 3.7%, and others ¥1,565 million, up 218.7%. Overseas sales amounted to 3,175 million, occupying only 3.5% of total (vs. 3.8% with ¥3,557 million in the first half). Taito forecasts ¥92,000 million in consolidated revenue and ¥1,700 million in final net income for the fiscal year to end March 1996.

Namco

Namco Limited, Tokyo, posted ¥76,404 million in revenue, up 6.0%, and ¥2,009 million in net income, down 8.8%, for the fiscal year ended March 1994.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥20,515 million, down 9.3% from the preceding year, home videos ¥14,982 million, up 26.0%, arcade operation ¥40,033 million, up 6.9%, and others ¥873 million, up 449.1%.

An overall breakdown shows coin-op 26.9%, home videos 19.6%, arcade operation 52.4%, and others 1.1%. The overall export ratio increased by 0.3 points to 8.2% in the fiscal year.

Namco forecasts ¥82,500 million in revenue and ¥2,450 million in net income for the fiscal year to end March 1996.

The consolidated results including those of 14 subsidiaries (8 in the preceding year) showed ¥94,474 million in revenue, up 7.8% over the preceding year, and ¥574 million in net income, down a huge 73.8%. Reflecting the reorganization of operations in the USA, seven operation subsidiaries in Southeast Asia were added to the seven exisiting subsidiaries such as Namco America, Namco Cybertainment and Namco Europe, in the consolidated settlement.

A breakdown of revenue by category including that of subsidiaries shows that coin-op games accounted for ¥23,597 million, down 4.4% from the preceding year, home videos ¥17,041 million, up 29.0%, arcade operation income ¥50,850 million, up 1.1%, and restaurants ¥2,985 million, up 19.8%. Overseas sales accounted for ¥21,418 million, occupying 22.7% of total (vs. 21.7% with ¥19,004 million in the preceding year). Namco forecasts ¥102,000 million in consolidated revenue and ¥2,500 million in final net income for the fiscal year to end March 1996.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

© 1995 Amusement Press, Inc.

ビンゴウェーブ
ピンボールスタイルの魅惑のビンゴ。8人が1度にプレイできる大型筐体。

ドリームターボ
スロット付きのプッシャーマシン。摩訶不思議な魅力で、人を引きつけます。

ドリーム'97
1ゲーム8BETのマシンだから、高インカムが期待できます。

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

©TAITO CORP. 1995

株式会社タイトー
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL:(03)3222-4808